Wii • NINTENDO DS • RETRO

08/09 • AUSGABE 148 • € 3,50

N-ZONE

DAS MEISTVERKAUFTE MONATLICHE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 08

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

GRATIS-BEILAGE

Auf 36 Seiten: Das erste Kapitel aus dem neuen Zelda-Manga

NINTENDO PACKT AUS!

Die neuen Hits: Mario, Metroid, Zelda & Co.

BRANDHEISSE VORSCHAU-THEMEN:

SUPER MARIO GALAXY 2 & NEW SUPER MARIO BROS. Wii

NINTENDO-ACTION SATT! METROID: OTHER M FÜR Wii

AUSPROBIERT! Wii SPORTS RESORT & Wii FIT PLUS

INDIANA JONES und der STAB DER KÖNIGE

Wii-Bonusinhalt

Die Wii-Version enthält das klassiche Adventure Indiana Jones and the Fate of Atlantis als freispielbaren Zusatzinhalt!

GREIF ZUR PEITSCHE

EINE BRANDNEUE GESCHICHTE schickt dich auf eine gefährliche Weltreise auf der Suche nach dem Stab des Moses

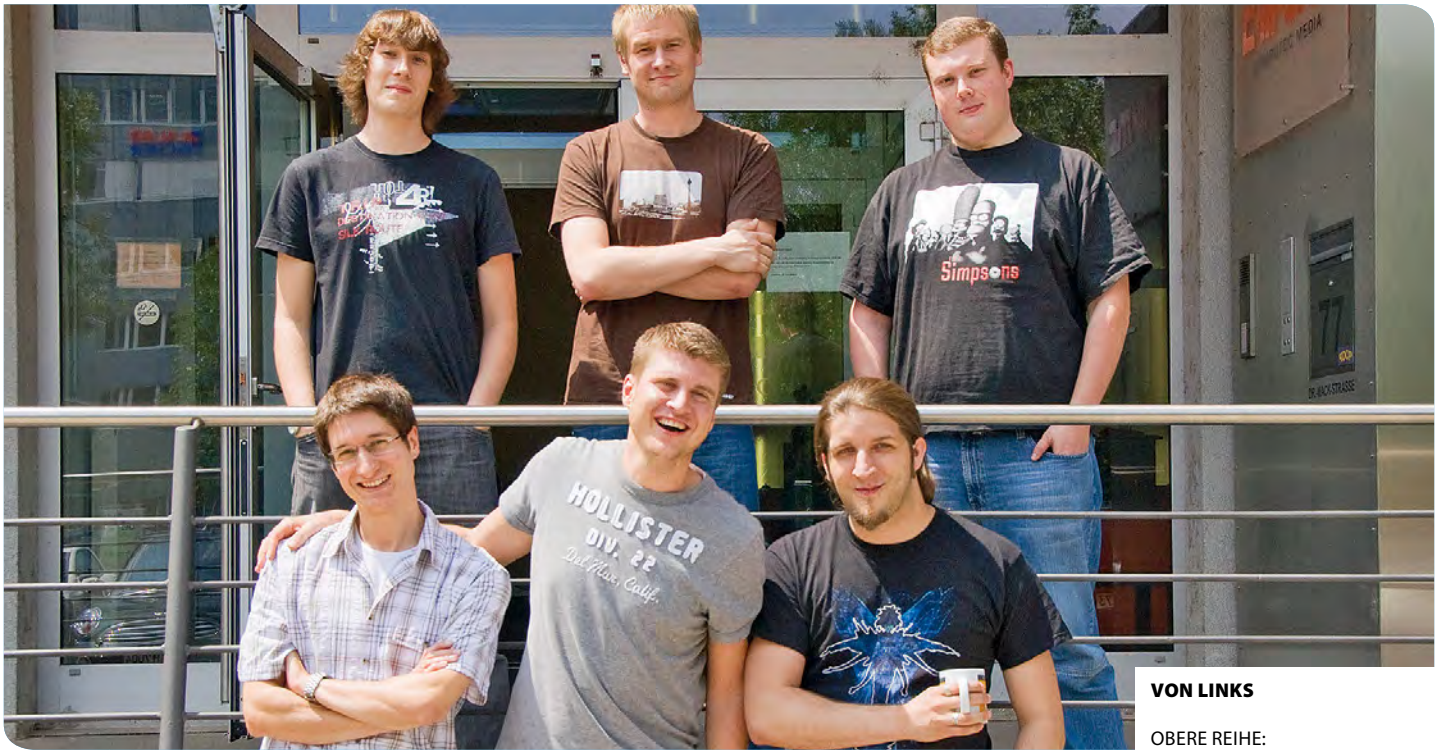
DIE EINGÄNGIGE STEUERUNG mit der Wii-Fernbedienung gibt jedem Spieler, egal ob jung oder alt das Gefühl, Indy zu sein

NUTZE DEINE UMGEBUNG und finde neue Wege, um deine Gegner auszutricksen

12 Freigegeben ab zwölf Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

PlayStation 2 PSP PlayStation Portable Wii NINTENDO DS LUCASARTS

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2009 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. '', 'PlayStation' and 'PSP' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.



VON LINKS

OBERE REIHE:
Pascal Hartmann (Redaktion)
Matti Sandqvist (Redaktion)
Florian Hamburger (Redaktion)

UNTERE REIHE:
Christoph Kraus (Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
David Mola (Layout)

NICHT IM BILD:
Sandra Friedrichs (Redaktion)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Arne Söntgerath (Layout)
Sebastian Stange (Redaktion)

MARIO UND MEHR!

Nintendo enthüllt die Hits, auf die wir so lange gewartet haben.

Die letzten Wochen waren für jeden Nintendo-Fan ein wahres Freudenfest: All das, wonach sich die Gamer in den letzten Monaten die Finger leckten, wurde offiziell angekündigt. Zwei neue Mario-Spiele für die Wii, ein neues *Metroid* und ein mysteriöses Wii-*Zelda* sind dabei nur die Spitze des Eisberges – eine Reihe weiterer vielversprechender Games aus dem Hause Nintendo steht ebenfalls noch in den Startlöchern. So zum Beispiel *Wii Sports Resort*, *Wii Fit Plus*, *Sin & Punishment 2*, *Endless Ocean 2*, *Golden Sun DS* oder die ebenfalls interessanten Wii-Ware- und DSi-Ware-Titel. Das Beste daran: Wir konnten einen Teil der Games bereits ausführlich anzocken und uns erste Eindrücke verschaffen. All das sowie weitere Vorschauen zu potenziellen Hits wie *No More Heroes 2*, *The Grinder*, oder *Monster Hunter Tri* findet ihr im Vorschauteil der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE!

WOHIN GEHT DER NINTENDO-MARKT?

In unserem Gamer-Report 2009 haben wir zudem die spannende Frage ins Visier genommen, was auf Wii und DS zukünftig gespielt wird: Setzt sich der Casual-Trip der Spielehersteller fort oder werden wir Gamer mit deftigeren Spielen verwöhnt, die das Prädikat „Game“ auch wirklich wert sind? Ab Seite 14 beleuchten wir die Anfänge des Denk- und Minispiel-Booms; dazu haben wir mit Spielern gesprochen und fachkundige Meinungen eingeholt. Jeder von uns hat sicher schon mindestens einmal in seiner langjährigen Zocker-Karriere einen Fehlgriff gelandet. Deshalb haben wir in unserer Reportage „Achtung, Mogelpackung!“ bei jemandem nachgefragt, der es wissen muss: Ein Texter von Spieleverpackungen erklärt uns, worauf es bei der Gestaltung von Boxen ankommt, wie man gute Qualität auch tatsächlich hervorhebt und welche Phrasen man tunlichst vermeiden sollte, weil man sie schon x-fach gelesen hat.

WAS MACHT MOTIONPLUS?

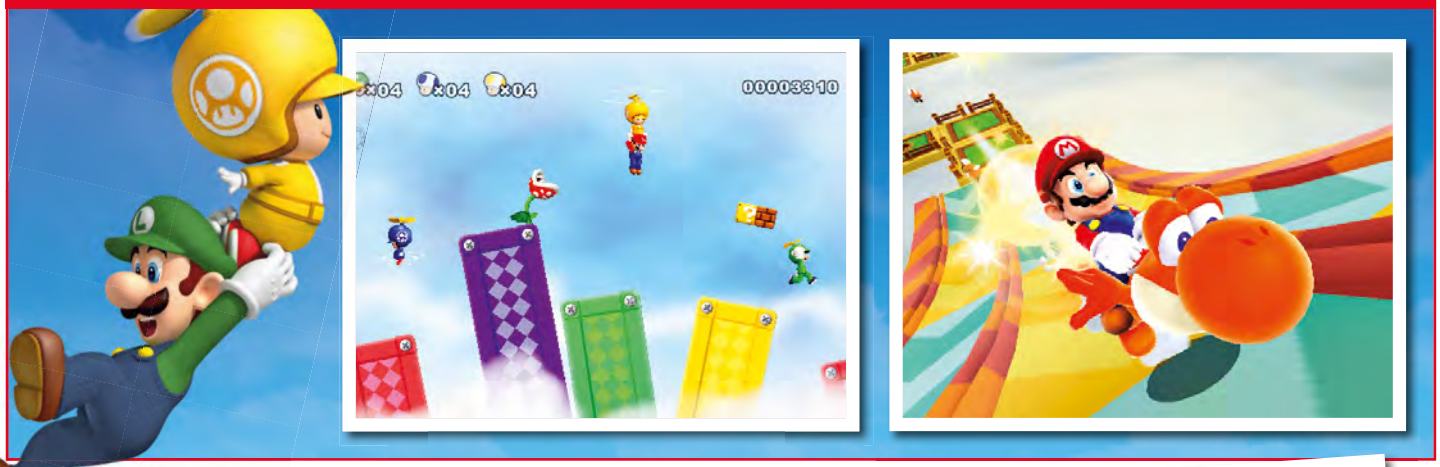
Bei Erscheinen dieser N-ZONE ist MotionPlus schon im Handel, aber lohnt sich das „Steuerungs-Plus“ schon jetzt, wo die großen, epischen Hits bislang ausgeblieben sind? Wird der weiße Wunderstecker lediglich bei Sportspielen zum Einsatz kommen? Denn selbst nach der E3 haben wir abgesehen von *Red Steel 2* keinen „großen“ Titel erblickt, der MotionPlus unterstützt. Es liegt also jetzt am kreativen Einsatz der Entwickler, MotionPlus so zu integrieren, wie es die ausgereifte Hardware (die in der Praxis wirklich so funktioniert, wie wir es uns vorgestellt haben) verdient hat.

Viel Spaß beim Schmökern und eine angenehme Zeit wünscht
euer N-ZONE-Team

Dieser Ausgabe liegt eine 32-seitige Leseprobe zum starken Zelda: *Ocarina of Time*-Manga aus der Feder von Akira Himekawa bei. Mehr dazu in den News auf Seite 11.

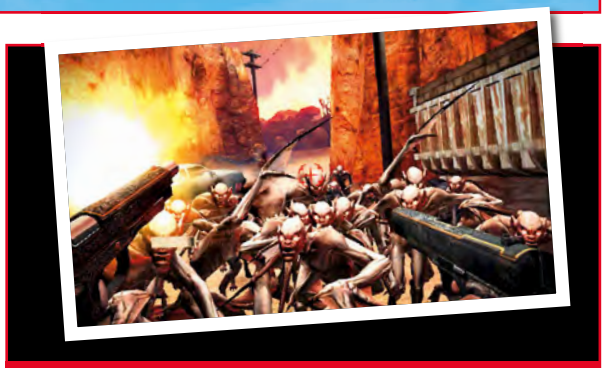
VORSCHAU: SUPER MARIO GALAXY 2 + NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Das Warten der Mario-Fans hat ein Ende: Nintendo entwickelt ein zweites Mario Galaxy und New Super Mario Bros. für die Wii! Unsere Vorschauen verraten euch, was sich Nintendo für die beiden potenziellen Mega-Hits hat einfallen lassen. **SEITE: 20**



REPORTAGE: GAMER REPORT 2009

Wer steckt hinter der Zielgruppe der Casual-Gamer? Und wie entwickeln sich der Wii- und der DS-Markt weiter? **SEITE: 14**



VORSCHAU: THE GRINDER

Neues von den Conduit-Machern: Erste Eindrücke des brandheißen Gruselshooters von High Voltage Software! **SEITE: 30**

NEWS

Allgemeine News 08
Import-News 78
News im Fokus 12

REPORTAGE

Gamer Report 2009 14
Achtung Mogelpackung! 48

JEDEN MONAT

DVD-Cover 93
DVD-Inhalt 06
Impressum 96
Termine 50
Die besten Spiele 52
Startseite Vorschau 18
Startseite Test 56
Leserbriefe 82
Nachspiel 97
Spielerforum 84
Zeugnis 95

VORSCHAU

Wii
Endless Ocean 2: Beautiful Ocean 39
Line Attack Heroes 40
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen 36
Metroid Other M 26
Monster Hunter Tri 34
New Super Mario Bros. 22
No More Heroes 2 28
Sin & Punishment 2 37
Span Smasher 40
Super Mario Galaxy 2 20
The Grinder 30
Wii Fit Plus 38
Wii Sports Resort 32
Wii Ware 41

DS
DSi Ware 47
Golden Sun DS 49
Professor Layton und die Schatulle der Pandora 48
Scribblenauts 46
The Legend of Zelda: Spirit Tracks 46

TEST

Wii
Alles Gute zum Geburtstag 71
Another Code R 58
Donkey Kong Jungle Beat 64
Guitar Hero: Greatest Hits 69
Harry Potter und der Halbblutprinz 66
Klonoa 65
Mushroom Men: Der Sporenkrieg 70
MySims Racing 68
One Piece Unlimited Cruise 1 67
Overlord: Dark Legend 62
Resident Evil 60
The Munchables 71

DS
Great Empires: Rome 76
Guitar Hero On Tour: Modern Hits 72
Happy Bakery 76
Indiana Jones und der Stab der Könige 73
Lego Strategie 73
Line Rider 76
Mushroom Men: Aufstand der Pilze 74
MySims Racing 75
Neighbours from Hell 74
Neopets Puzzle Adventure 75
Zarah – Das Schloss des Gwoor 76

VORSCHAU: Wii SPORTS RESORT + Wii FIT PLUS

Nintendo lässt uns wieder schwitzen! Alles über die Nachfolger der beiden Megaseller-Games. **SEITE: 32 + 38**

VORSCHAU: METROID: OTHER M

Samus ist zurück! Tonnenweise Infos und eine Menge Screenshots zum neusten Teil der legendären Nintendo-Action-Reihe findet ihr in unserer Vorschau. **SEITE: 26**

TEST: ANOTHER CODE R

Die 16-jährige Ashley lüftet das Geheimnis der verborgenen Erinnerung. Wie macht sich der erste Another-Code-Ableger für die Wii im Test? **SEITE: 58**

TEST

Virtual Console
Space Harrier 2 85
Super Smash Bros. 85

TIPPS

Wii
Indiana Jones und der Stab der Könige 92
Punch-Out!! 92

DS
Pokémon Platin 92

RETRO

Jäger und Sammler 88
Virtual Console 86
Die 10 … 90

ALLE TITEL IN DIESER AUSGABE:

Alles Gute zum Geburtstag 71
Another Code R 58
Dead Space Extraction 08
Der Herr der Ringe: Aragorn's Quest 79
Donkey Kong Jungle Beat 64
DSi Ware 47
Endless Ocean 2: Beautiful Ocean 39
Gladiator, A.D. 08
Golden Sun DS 49
Great Empires: Rome 76
Guitar Hero On Tour: Modern Hits 72
Guitar Hero: Greatest Hits 69
Happy Bakery 76
Harry Potter und der Halbblutprinz 66
Indiana Jones und der Stab der Könige 73, 92
Klonoa 65
Lego Strategie 73
Line Attack Heroes 40
Line Rider 76
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen 36
Metroid Other M 26
Monster Hunter Tri 34
Muscle March 78
Mushroom Men: Aufstand der Pilze 74
Mushroom Men: Der Sporenkrieg 70
MySims Racing 68
MySims Racing 75
Neighbours from Hell 74
Neopets Puzzle Adventure 75
New Super Mario Bros. Wii 22
No More Heroes 2 28
One Piece Unlimited Cruise 1 67
Overlord: Dark Legend 62
Overlord: Minions 63
Pokémon Heart Gold/Soul Silver 10
Pokémon Platin 92
Professor Layton und die Schatulle der Pandora 48
Punch-Out!! 92
Resident Evil 60
Scribblenauts 46
Sin & Punishment 2 37
Span Smasher 40
Super Mario Galaxy 2 20
The Grinder 30
The Legend of Zelda: Spirit Tracks 46
The Munchables 71
Wii Fit Plus 38
Wii Sports Resort 32
Wii Ware 41
Zarah – Das Schloss des Gwoor 76

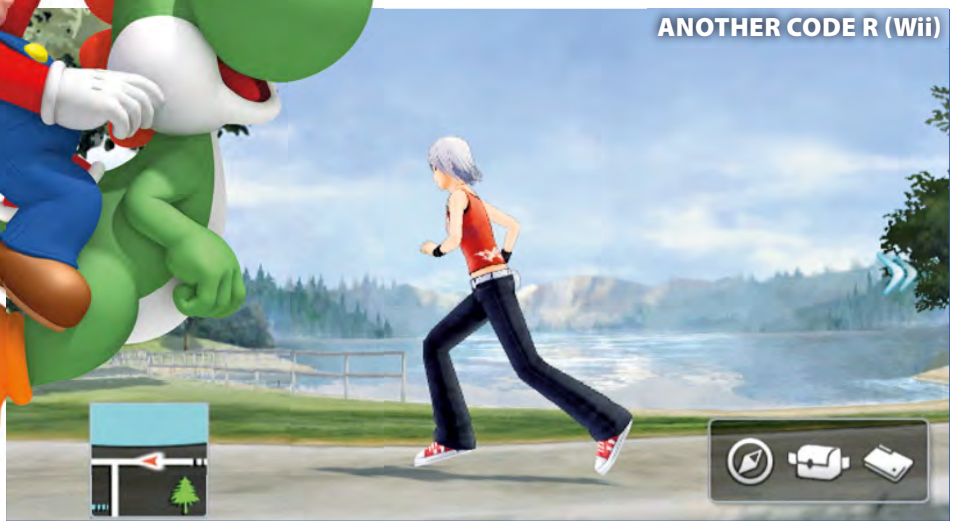
DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 08/2009, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!



TOP-THEMA

E3-2009-Trailershow

Wii
Active Life Extreme Challenge
Cursed Mountain
Dead Space Extraction
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn
Endless Ocean 2
Final Fantasy Crystal Chronicals: The Crystal Bearers
Final Fantasy Crystal Chronicles: The After Years
G-Force
LEGO Harry Potter
LEGO Rock Band
LEGO Strategie
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Metroid Other M
Mini Ninjas
Monado: Beginning of the World
Need for Speed NITRO
New Super Mario Bros. Wii
No More Heroes 2: Desperate Struggle
Pro Evolution Soccer 2010
Rabbids Go Home
Red Steel 2
Resident Evil: The Darkside Chronicles
Shaun White Snowboarding World Stage
Sin and Punishment 2
Sonic & SEGA All-Star Racing
Spectrobes: Der Ursprung
Super Mario Galaxy 2
Teenage Mutant Ninja Turtles Smash-Up
The Beatles: Rock Band
Tony Hawk: Ride
Wii Fit Plus
Wii Sports Resort
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen
Your Shape

DS
DSi Ware
Golden Sun DS
Kingdom Hearts: 358/2 Days
Mario & Luigi: Bowser's Inside Story
Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of the Sky
Professor Layton und die Schatulle der Pandora
The Legend of Zelda: Spirit Tracks

VORSCHAU

Wii
Rabbids Go Home
Red Steel 2
Shaun White Snowboarding World Stage
Spectrobes: Der Ursprung
Spyborgs
Toy Story Mania!

DS
Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth

TEST

Wii
Another Code R
EA Sports Active
Harry Potter und der Halbblutprinz
Indiana Jones und der Stab der Könige
Let's Tap!
MySims Racing
Overlord: Dark Legend
Resident Evil
Virtua Tennis 2009

DS
Indiana Jones und der Stab der Könige (DS)

SPECIAL

5-Minuten-Test-Terrine
Rabbids Go Home!
(Das Innenleben der Wii-Fernbedienung)

Das aktuelle N-ZONE-DVD-Cover zum Ausdrucken findet ihr im Heft auf Seite 93 und auf der aktuellen DVD als PDF-Datei!

REIF FÜR DIE INSEL?

BEACH FUN

Summer Challenge

FEATURES:

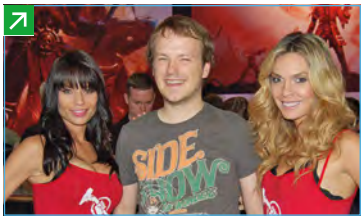
- Sechs Fun-Sportarten: Beach Tennis, Wurfscheiben-Werfen, Wasserski, Kiting, Mini-Golf & Boccia
- Toller Mehrspielermodus mit bis zu 4 Spielern

www.rtlsports-games.de

RTL SPORTS NBG MULTIMEDIA sproing Wii

© RTL Television 2009, vermarktet durch RTL interactive GmbH. RTL Sports ist ein Label der RTL interactive GmbH. • Im Exklusiv-Vertrieb von NBG EDV Handels- und Verlags GmbH & Co KG
© 2009 Sproing Interactive Media GmbH. • Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.

TOPS & FLOPS

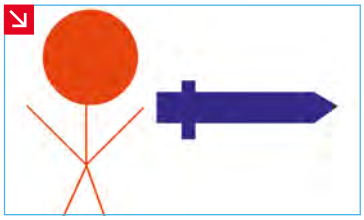


SEBASTIAN IM E3-STRESS
Das hier ist tatsächlich Arbeit. Dumm nur, dass es im Redaktions-Alltag weder Kostenlos-Cocktails noch Minirock-Shows gibt.

DA IST WAS LOS!
Nintendo hat das Wii Sports Resort gehörig mit Disziplinen bestückt. Für alle Spieler dürfte was dabei sein.

BALLER-BALLA
Sin and Punishment 2 von Treasure wird ein Fest für Shooter-Fans. Toms Spieleindrücke lest ihr auf Seite 37.

SMASH BROS. OFFLINE
Schock für die beinharten Fans: Nintendo schaltet die Server für Spielerbeiträge in Super Smash Bros. Brawl ab.



NUR EIN ARTWORK
Nintendo hat fürs neue Wii-Zelda nur ein Artwork enthüllt. Das können wir auch (siehe Bild). Wo bleiben Infos?

GLADIATOR, A.D.

Die Conduit-Macher laden euch in antike Arenen ein!

Als wir auf der diesjährigen E3 das Entwicklerstudio High Voltage besuchten, durften wir auch einen kurzen Blick auf *Gladiator A.D.* werfen. Darin schlüpft ihr in die Haut eines Gladiators und kämpft euch langsam vom Niemand bis zum gefeierten Arena-Helden nach oben. Uns wurden einige Arenen sowie Kämpfe gezeigt. Auffällig ist der eigenwillige Grafikstil mit seinen Rot- und Goldtönen, der stark an den Kinofilm *300* erinnert. Das ist pure Absicht und zusammen mit den detaillierten Charaktermodellen, schicken Effekten sowie den opulenten Arenen ist *Gladiator A.D.* schon jetzt ein richtig hübsches Spiel. Beim Spielverlauf will der Funke jedoch noch nicht wirklich überspringen, zu behäbig und träge kloppen die Figuren aufeinander ein. Das liegt an der Verzögerung, mit der die Wii Gesten in Aktionen umsetzt. Momentan überlegt man daher, vielleicht eine Steuerungsoption hinzuzufügen, die nur auf Tasten basiert. Obendrein überlegen die Entwickler, inwiefern sie Wii MotionPlus nutzen wollen. Im fertigen Spiel wird es zudem interaktive Arenen, wilde Tiere und verschiedenste Waffen geben. Beispielsweise könnt ihr dann mit Dreizack und Speer auf eure Kontrahenten losgehen. Ein Deutschland-Release des Spiels dürfte übrigens nicht so einfach werden. In der gezeigten Version war das Spiel reichlich blutig. **(sst)**

Wii | **BEAT 'EM UP** | **Hersteller:** Nicht bekannt, **Termin:** 2010

DEAD SPACE EXTRACTION

Ist EAs Horrortrip ins All wirklich mehr als „nur" ein Rail-Shooter?

Während unseres E3-Besuchs ließen wir es uns natürlich nicht entgehen, eine Mission von *Dead Space Extraction* zu zocken. Nach den vielen Pressebildern waren wir froh, endlich selbst einen Blick auf den Railshooter zu werfen, und wir wurden nicht enttäuscht: Grafik und Inszenierung sind absolut beeindruckend und sorgten selbst am lauten Messestand für ein herrlich beklemmendes Spielgefühl. In der Tat gibt es in *Dead Space: Extraction* mehr zu tun als in üblichen Lightgun-Shootern. Beispielsweise bestimmt ihr mit der Drehung eures Handgelenks, ob ihr eure Strahlenwaffen waagerecht oder hochkant abfeuert. Das macht durchaus spielerischen Sinn. Ballert ihr nämlich die Tentakel und Klauen der widerlichen Alien-Monster weg, sind sie nur noch halb so gefährlich. Und dank der Handgelenks-Drehung könnt ihr das wirklich präzise. Obendrein habt ihr die Möglichkeit, besonders gefährliche Monster per Stasis-Feld für kurze Zeit zu lähmen. Mittels Telekinese könnt ihr außerdem Objekte in den Levels aufheben und auf eure Gegner schleudern. Neben der Baller-Action solltet ihr also auch nach Kisten Ausschau halten, die ihr zerbrechen könnt. Darin findet sich oftmals Munition oder ein Heilpaket. Kleine Geschicklichkeitseinlagen wie das Hacken von Sicherheitsmechanismen oder die Leuchtstäbe bringen zusätzliche Abwechslung ins Spiel. Gerade zu zweit hatten wir wirklich Spaß, als wir in einem dunklen Raum auf eine Horde von Aliens trafen. Abwechselnd schüttelte einer von uns die Wii-FB, was die Leuchtstäbe aktivierte und die Szenerie in gespenstiges grünes Licht tauchte, während der andere die Monster aufs Korn nahm. Ein großer Spaß! **(sst)**

Wii | **ACTION** | **Hersteller:** Electronic Arts, **Termin:** 3. Oktober 2009

EINE NEWS, ZWEI MEINUNGEN

MIYAMOTO-PATENT: NINTENDO LÄSST SPIELE AUTOMATISCH DURCHSPIELEN

Demo Play heißt die neue Wii-Funktion, mit der bestimmte Nintendo-Spiele künftig automatisch ablaufen sollen. *New Super Mario Bros. Wii* wird einer der ersten Titel sein, der Gebrauch davon macht: Wer also an einer Stelle nicht weiter weiß und zum Beispiel nicht an eine goldene Münze herankommt, aktiviert auf Knopfdruck „Demo Play". Dann läuft und springt Mario automatisch zu der gewünschten Stelle und löst das Rätsel ohne Zutun des Spielers. Anschließend kann der Spieler wieder selbst die Kontrolle über das Jump & Run übernehmen. Wir erwarten eine ähnliche Einbindung der Funktion beim nächsten Wii-*Zelda*. Da die neu erschlossene Zielgruppe der Gelegenheitsspieler mit den komplexen Rätseln überfordert sein könnte, wäre dies nur ein logischer Schritt. Nintendo hat sich bislang aber nicht über Einzelheiten von Demo Play geäußert, sondern nur das Feature kurz und kanpp bestätigt. Hier kommentieren Sebastian und Christoph, was sie davon halten:

CHRISTOPH KRAUS KOMMENTIERT:

Ich komme in *New Super Mario Bros. Wii* nicht zum letzten Bossfight, weil ich im vorherigen Level ständig mit den Hammerbrüdern in Konflikt gerade? Kein Problem, denn mit Demo Play kann ich diese Stelle einfach überspringen – ich KÖNNTE. Denn nutzen werde ich die neue Funktion nicht, dafür ist mein Ego als Gamer viel zu groß. Ich begrüße aber die rasche Umsetzung von Shigeru Miyamotos Geheim-Patent, da mit Sicherheit viele Spieler anders denken als ich. Die Frage ist nur, ob Nintendo damit wirklich Einsteigern den Weg ins Spiel erleichtert oder ob die Funktion nur unnötige Entwicklungszeit beansprucht. Denn *Zelda* bleibt *Zelda* – daran ändert auch Demo Play nichts. Wer mit *Dr. Kawashima, Tetris* und *Wii Fit* an den DS oder die Wii-Fernbedienung herangeführt wurde, wird nicht plötzlich über Nacht zum Hyrule-Retter, bloß weil es jetzt eine eingebaute Lösungshilfe gibt. Andererseits: Wie bekomme ich meine Frau von *EA Sports Active* weg und an *Super Mario* ran? – Hier ist das ultimative „Probier's doch mal!"-Argument!

SEBASTIAN STANGE KOMMENTIERT:

Nintendo-Fans haben seit einigen Monaten ein neues Hobby: Nintendos Innovationen zerreißen, egal für welches System sie kommen. Und auch in diesem ganz besonderen Fall gab es sofort Leute, die meinten: „Solchen Quatsch brauche ich nicht!" oder „Ich will meine Spiele immer noch lieber selbst spielen!". Aber ich sehe es so: Niemand zwingt uns, diese Funktion zu nutzen. Es regt sich doch niemand auf, wenn ein Spiel einen „Kinderleicht"-Schwierigkeitsgrad bietet. Demo Play ist doch nichts anderes, nur eben mit einer anderen Herangehensweise. Anstatt dass das ganze Spiel auf „kinderleicht" geschraubt wird, hilft die Technik nur, wenn man sie wirklich braucht. Ansonsten bleibt das ganze Spiel schön fordernd. Das halte ich für eine clevere Sache. Die einzige Befürchtung, die ich hege, ist die Sorge um meinen inneren Schweinehund. Wer weiß, ob ich in Zukunft Motivation und Nerven haben werde, um knifflige Stellen zu meistern. Ich könnte ja auch einfach vorspulen. Vielleicht sollte es gewisse Strafen geben, wenn man diese Funktion nutzt. Punktabzug vielleicht oder die Verweigerung von tollen Extras. Denn so bequem Demo Play auch ist, gute Leistungen sollten in Spielen stets belohnt werden. Ich bin mir sicher, Miyamoto-san sieht das ähnlich!

STATISTIK

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 08/09

VISITENKARTE DES MONATS:

Total verrückt: Um die Screenshots zu *Super Mario Galaxy 2, Zelda: Spirit Tracks, Metroid: Other M* und allen weiteren E3-Neuheiten an die Presse zu verteilen, hat sich Nintendo etwas ganz Ökologisches einfallen lassen: eine pflanzbare Visitenkarte! Die Pappe lässt sich also in Erde eintauchen, bewässern … und mit etwas Geduld und dem nötigen grünen Daumen sprießt hoffentlich etwas! Sebastian wird den Wuchsvorgang für euch beobachten.

PREIS DES MONATS:

17,99 Euro. So viel mussten die Kunden von Aldi Süd jeweils für *Skate it, Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3, TV Show King Party* und sieben weitere Wii-Spiele berappen. Vor etwa 10 Monaten bot Aldi noch *Spider-Man 3, Tony Hawk's Downhill Jam, Harry Potter* und Co. für knapp 20 Euro an. Ein Indiz dafür, dass der Wii-Markt bald in Hand der Supermärkte und Discounter ist? Wir halten einen totalen Preisverfall jedenfalls für gut möglich. Mehr zum Thema Dumpingpreise und wohin der Spielemarkt abdriftet lest ihr übrigens in unserem „Gamer-Report 2009" auf Seite 14.

TEST, DEN NIEMAND MACHEN WOLLTE:

Another Code R: Die Suche nach der verborgenen Erinnerung – nicht etwa, weil das Spiel niemanden interessiert. Im Gegenteil: So ein liebevolles Adventure im Hauruck-Testverfahren durchzuspielen, wäre dem Spiel nicht gerecht geworden. Also klinkte sich Christoph kurzzeitig aus dem Redaktions-Alltag aus, ließ Mails und Telefon unbeantwortet – und versank ganz und gar in der Welt des Lake Juliet.

WAS IST LOS MIT FACTOR 5?

… und kommt Rogue Squadron für Wii doch noch?

Laut Medienberichten haben mehrere Ex-Angestellte von Factor 5 ihren einstigen Arbeitgeber verklagt und werfen ihm Betrug vor. Angeblich haben die Gründer des US-Studios noch vor Schließung geistiges Eigentum und diverse Marken an die neu gegründete, strukturell aber identische Firma White Harvest übertragen. Selbst die Anwälte und die Führungsetage beider Unternehmen seien dieselbe, lediglich Sitz und Name der Firma würden sich voneinander unterscheiden. Belastend kommt hinzu, dass Factor 5 schätzungsweise mit bis zu 10 Millionen US-Dollar in der Kreide steht: So schuldet Factor 5 dem Konzern LucasArts noch etwa 4 Millionen US-Dollar zusätzlich zu Gehaltszahlungen an eigene Mitarbeiter in Höhe von 900.000 US-Dollar – seit dem 01. November 2008 seien keine Löhne mehr geflossen. Aber das Spannende ist: Glaubt man den Ex-Angestellten, hat Factor 5 an einer Wii-Version von *Rogue Squadron* gearbeitet, der Quellcode soll sich mittlerweile beim Studio White Harvest befinden. Kuriosität am Rande: Um den Privatbesitz von Firmenpräsident Julian Eggebrecht vor eventuellen Ansprüchen zu retten, soll er seinen Anteil eines Gebäudes für 5.000 US-Dollar an eine Frau verscherbelt haben, die den anderen Anteil hielt. **(dm/ck)**

FAKTEN FÜR GAMER

37 Jahre Spielkonsolen auf 240 Seiten

Die dritte Auflage von „Spielkonsolen und Heimcomputer" von Recherche-Ass Winnie Forster umfasst 240 Seiten und enthält dort Updates, wo es sinnvoll war: Zum Beispiel wurde das GBA-Kapitel auf sechs Seiten erweitert. Auch alte Kapitel zu Nintendo-relevanten Themen sind umfangreicher bestückt. Die chronologische Sammlung bietet Informationen zu den wichtigsten PCs und Konsolen seit 1972. Der auf hochwertigem Papier gedruckte Almanach richtet sich an alle Videospieler, die ihr Wissen rund um das schönste Hobby der Welt aufwerten möchten. Die gut recherchierten Fakten rechtfertigen den Preis von 27 Euro. Leseproben findet ihr unter www.gameplan.de. **(ck/mk)**

BUCH | Hersteller: Gameplan, **Termin:** Erhältlich
ISBN: 978-3-00-024658-6

POKÉMON HEART GOLD & SOUL SILVER

Wir stellen vor: Hier kommt der Pokémon-Schrittzähler!

Auf der E3 war von den neuen *Pokémon*-Editionen nicht der Hauch einer Spur zu sehen, aber wir erwarten die Remakes von *Gold* und *Silber* in Europa spätestens im Frühjahr 2010. Beim ruhigen Vergnügen wird es aber nicht bleiben, denn Nintendo liefert die DS-Rollenspiele jeweils mit einem Schrittzähler aus, der an die Pedometer aus *Laufrhythmus: Bring Bewegung in dein Leben* erinnert. Das jeweils führende Pokémon in eurem Team wird dann „laufend" mit Erfahrungspunkten belohnt. Auch das Aufspüren von Items soll mit dem „Bewegungsmotivator" möglich sein. Dass der Datenaustausch via Funk- und Infrarotverbindung reibungslos funktioniert, davon konnten wir uns schon anhand des DS-Lauftrainers überzeugen. **(ck)**

IN EIGENER SACHE

PRAKTIKANTEN GESUCHT!
Ihr seid volljährig, schreibt gern und gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gern auch länger – in der N-ZONE-Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief an

Computec Media AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

REDAKTIONS-CHAT:
Das nächste Plauderstündchen mit dem N-ZONE-Team findet am 07. August 2009 zwischen 16 und 17 Uhr statt. Meldet euch bei www.n-zone.de an und chattet mit!

ERRATA
+++ In der letzten Ausgabe sind uns zwei Fehler innerhalb der MotionPlus-Reportage unterlaufen: Die Wertung zu *EA Sports Grand Slam Tennis* beträgt (wie im Wertungskasten korrekt vermerkt) 86%, die von *Virtua Tennis* 87%. Die Awards wurden jeweils falsch in die Rubrik geladen. +++ Die Spiele *Mushroom Men* (Wii, DS) und *Dementium: Die Anstalt* sind nach zahlreichen Terminverschiebungen endlich im Handel erschienen. Wir entschuldigen uns für die unklare Informationslage, gerade bei den Empfängern unserer Aboprämie. +++ Sega hat den Wii-Shooter *The Conduit* kurzfristig auf den 10. Juli 2009 verschoben. Grund für die Verspätung seien Verbesserungen an der Lokalisierung. Das teilte uns Sega auf Anfrage mit. +++

OCARINA OF TIME: DER MANGA

Vom N64 aufs Papier: Wie gut ist der neue Zelda-Comic?

Hurra! Das Nintendo-64-Meisterwerk *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* gibt es ab Anfang August auch hierzulande als Manga. Und weil ihr es seid, gibt es in dieser N-ZONE sogar eine Leseprobe – das verschafft euch einen Eindruck von der Qualität der Texte sowie der Zeichnungen aus der Feder von Akira Himekawa. Der erste Band skizziert Links Jugend im Kokiri-Dorf, geht mit seiner Reise zum Deku-Baum weiter und endet damit, dass Link zum Erwachsenen heranreift. Weiter geht's im Oktober mit dem zweiten Band, wo die Handlung in Ganondorfs Schloss ihren Höhepunkt erreicht. Wie in Japan üblich, sind die Zeichnungen in Schwarz-Weiß gehalten und werden von hinten nach vorne gelesen. Übrigens: Es gibt noch viele weitere *Zelda*-Mangas, zum Beispiel zu *The Four Swords, Majora's Mask* oder den klassischen NES-Teilen. Wir drücken die Daumen, dass diese auch nach Deutschland kommen!

BUCH | **Hersteller:** Tokyopop, **Termin:** Anfang August
ISBN: 978-3-86-719712-0

© 2009 Take-Two Interactive Software. Carnival Games, the Carnival Games Logo, the MiniGolf logo, 2K Play, the 2K Play logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive software. Cat Daddy Games and the Cat Daddy Games logo are trademarks of Cat Daddy Games, LLC. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

STEHT NINTENDO UNTER ZUGZWANG?

Sowohl PlayStation 3 als auch Xbox 360 bekommen bald Controller, die gar keine sind! Wie reagiert der Mario-Konzern?

TEXT
Christoph Kraus, David Martin
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo, Microsoft, Sony

Wir haben zwar den Gesichtsausdruck von Shigeru Miyamoto und Reginald Fils-Aime nicht gesehen, als die Bewegungs-Controller für PlayStation 3 und Xbox 360 vorgestellt wurden. Aber ein mildes Lächeln lässt sich erahnen, schließlich ist es immer die größte Anerkennung, wenn andere das eigene Konzept kopieren. Doch was hat es eigentlich mit dem Projekt Natal (Microsoft) und dem Motion-Controller (Sony) auf sich?

Wii PLAY ZWEI?

Wir zitieren zunächst Steven Spielberg, der an der Konzeption der neuen Xbox-Steuerung beteiligt war: „Es geht nicht darum, das Rad neu zu erfinden, denn es gibt gar kein Rad." Und tatsächlich: Das Projekt Natal – eine Kombination aus RGB-Kamera, diversen Sensoren und einem Mikrofon – ist in der Lage, jegliche Bewegung im dreidimensionalen Raum zu erkennen. Ein Controller ist nicht mehr nötig, alles geschieht freihändig. Peter Molyneux ergänzte, dass nicht nur die Gestik, sondern auch die Mimik der Spieler erkannt würde. Wie sich das Projekt Natal tatsächlich in der Praxis schlägt, verriet ein kurzes Demo-Video: Eine echte Frau aus Fleisch und Blut spricht in den Raum hinein und ein virtueller Junge namens Milo reagiert darauf. Und genau dann, als sich die Frau an ihre eigene Nase fasst, setzt sich der Teenager auf dem Bildschirm eine Brille auf. Er fordert die Spielerin anschließend dazu auf, mit ihren Händen zu kraulen, so als würde sie ihre Hand in ein Wasserbad tauchen. Voilà: Auch die Wasseroberfläche auf dem Screen bewegt sich! Sogar eine Spiegelung der echten Frau ist im Spiel zu sehen. Das Beste zum Schluss: Die Frau gibt dem Kleinen einen weißen Zettel, den er prompt entgegennimmt, – auch im Spiel war dieser Zettel dann zu sehen. Eine zweifelsohne beeindruckende Präsentation, allerdings muss sich das Ganze in der Praxis erst noch beweisen. Denn in Trailern kann man viele Schwachstellen durch clevere Videobearbeitung kaschieren. Technisch ist das „Projekt Natal" der Wii jedenfalls voraus, das muss man selbst als verbohrtester Nintendo-Fan der Welt neidlos anerkennen: Die Sensoren nehmen sämtliche Körperbewegungen auf, während zeitgleich auf Befehle, Richtungsänderungen und sogar Veränderungen in der Stimmlage reagiert wird. Im Unterschied zu anderen Geräten ist der Xbox-Sensor außerdem nicht abhängig von den Lichtverhältnissen. „Der nächste Schritt, den wir in der Welt der interaktiven Unterhaltung gehen müssen," meint Steven Spielberg, „ist, die Controller verschwinden zu lassen. Mit Projekt Natal werden wir Spiele erleben, die Menschen auf der ganzen Welt zusammenbringen werden."

HUSCH-HUSCH-PRÄSENTATION?

Sony hat ein ganz ähnliches Projekt in der Mache, das ebenfalls die bewegten Bilder der Spieler auf den Bildschirm überträgt, doch wir wunderten uns schon sehr, dass die auf der E3 gezeigte Hardware noch so prototypenartig wirkte. Hatte Sony wirklich geplant, seinen Bewegungs-Controller vorzustellen, wenn Microsoft einen Tag vorher nicht vorgelegt hätte? Fakt ist jedenfalls: Ja, die PS3- und Xbox-360-Wundergeräte sehen aus, als hätten sie mächtig Power intus. Ihre Alltagstauglichkeit für Gamer müssen sie allerdings noch unter Beweis stellen. Ein *Wii Sports* kennt mittlerwei-

PROJEKT NATAL Es besteht kein Zweifel daran, dass dieses Xbox-360-Zubehör nur aufgrund des Wii-Erfolgs in Entwicklung ging.

le jeder, auch *Wii Fit* ist selbst der Generation 50+ ein Begriff. Vom Zauberstab der PlayStation 3 hat aber bislang nur der harte Kern der Zocker etwas gehört. Dass Sony einerseits eine Innovation stemmen kann, hat EyeToy vor etlichen Jahren gezeigt, aber einen solchen Hype andererseits jetzt ein zweites Mal zu wiederholen dürfte einiges an Vermarktungs-Geschick erfordern, ganz zu schweigen von massivem Budget-Einsatz.

UND NINTENDO?

Doch Nintendo ist sich offensichtlich bewusst, dass die Konkurrenz nicht schläft. Anders ist die Veröffentlichung von MotionPlus nicht zu erklären. Dass es auch künftig nicht an Innovationen mangelt, beweist ausgerechnet ein ehemaliges N64-Zubehör, das vor mehr als zehn Jahren kaum jemanden interessierte: ein Blutdruck-Messgerät für die Fingerkuppe! Der so genannte Wii-VitalitySensor zeichnet eure Blutströme auf und bestimmt anhand dieser, wie schnell ihr etwa ein- und ausatmet. Legt ihr euch zum Beispiel bei *Wii Fit Plus* mächtig ins Zeug, könnte der Blutdruck-Sensor das entsprechend in das Programm transferieren. Denkbar: Das neue *Wii Fit Plus* analysiert gemessene Daten und stellt euch das optimale Trainingsprogramm zusammen. In einer speziellen *Tetris*-Variante könnte der Vitality Sensor wie einst beim für Nintendo 64 je nach Ruhepuls die Steinchen beschleunigen oder abbremsen. Magie à la Nintendo! Die Vergangenheit hat jedenfalls gezeigt, dass Nintendo immer wieder für Überraschungen gut ist. Niemand hätte zur „Blütezeit" des GameCubes an den kometenhaften Aufstieg des totgeredeten Unternehmens geglaubt. Wetten, dass Nintendos Innovationen diesmal immer noch funktionieren? Miyamoto, Iwata und Co. bürgen dafür!

PROTOTYP Sonys Bewegungs-Controller sieht nicht gerade aus, als könnte er morgen in Massenproduktion gehen.

BLUTDRUCKMESSGERÄT? Sieht aus wie eine Apparatur aus der Apotheke, soll aber das Spielgefühl intensivieren: der „Wii VitalitySensor".

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Drucker? Nee. Faxgerät? Auch nicht. Kopierer? Ja, genau! Das kommt mir als Erstes in den Sinn, wenn ich an die Nintendo-Spielesaison 2009/10 denke. Der Mario-Konzern kurbelt kräftig weiter an der Fortsetzungs-Kopiermaschine und programmiert einen Kracher nach dem anderen herunter: Nach *Zelda: Phantom Hourglass* kommt *Zelda: Spirit Tracks*, nach *Wii Fit* kommt *Wii Fit Plus*, nach *Wii Sports* kommt *Wii Sports Resort*, nach *Pokémon: Mystery Dungeon 2* kommt Teil 3 – und was folgt nach *Super Mario Galaxy*? Ja, richtig, *Super Mario Galaxy 2*! Aber mir ist es gelinde gesagt Bratwurst, wie häufig die Ziffer 2 oder 3 im Spieletitel vorkommt, solange die Qualität stimmt. Denn Fakt ist: Die Wirtschaftskrise zwingt derzeit alle Unternehmen zum Umdenken, so auch Nintendo. Finanzielle Flops können selbst gut gestärkte Firmen-„Kriegskassen" rasch schröpfen. Würde zum Beispiel das hyperkreative, von Traumwertungen überschüttete *Kid Icarus* für Wii floppen, hätte dies Auswirkungen auf Nintendos Aktienkurs. Wenn Nintendo aber stattdessen ein *Wii Fit Plus* entwickelt (das sich praktisch von selbst verkauft), sind die finanziellen Risiken bedeutend geringer. Denn da das Grundgerüst von *Wii Fit* schon feststeht, müsste man „nur noch" Zusatz-Inhalte integrieren: neue Minispiele, andere Disziplinen, mehr Yoga-Posen. Der Einsatz dafür wäre also weitaus geringer. Und: Weil sich das Original-*Wii Fit* millionenfach verkauft hat, stehen die Chancen gut, dass es der Nachfolger genauso tut - was bei einem *Kid Icarus* überhaupt nicht einschätzbar wäre. Die E3 2009 hat mir also ein Stück weit wieder die Liebe zum „alten" Nintendo zurückgebracht: *Metroid: Other M*, *Golden Sun DS*, *New Super Mario Bros. Wii* und Co. bewegen uns Zocker schon seit Jahren, das ist auch diesmal nicht anders. Und auch für den kuriosen Wii-Vitality-Blutdruck-Sensor wird's über kurz oder lang eine geeignete Spielidee geben – wetten, dass …?!

GAMER-REPORT 2009

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Wer ist die viel zitierte neue Nintendo-Zielgruppe? Was bringt das restliche Gamer-Jahr 2009? Und geht der Casual-Boom zurück? Unsere Reportage bringt es auf den Punkt.

STATISTIK MIT SPASS

Fakten, Fakten, Fakten: Wir tragen Wissenswertes und Skurriles aus drei Jahren Wii zusammen.

Meike Knoche (26), PR-Managerin in Köln, erzählt uns: „In meiner Jugend habe ich recht gerne gespielt und fand vor allem klassische Adventures wie *Monkey Island* und Aufbausimulationen wie *Die Siedler* oder *Anno* toll. Danach habe ich den Kontakt zu Computer- und Videospielen irgendwie verloren." Ganz ähnlich war es bei Nadine Friedrichs, 22 Jahre, Studentin: „Früher habe ich sehr gern Videospiele gespielt und besaß natürlich auch einen Game Boy und ein Super Nintendo. Dann habe ich plötzlich eine kurze Pause eingelegt und gar nicht mehr gespielt." Doch die Spiele-Unlust hat sich in beiden Fällen wieder auskuriert: Meike berichtet uns von ihrem Freund, der selbst langjähriger Nintendo-Fan ist und ihr *Boom Blox, Rhythm Paradise* und *Mario Kart DS* schmackhaft machte. „Da wir vor Kurzem angefangen haben, gemeinsam zu joggen,", erzählt sie, „möchten wir uns demnächst *Laufrhythmus DS* zulegen." Bei Nadine gab derweil ein Familienmitglied den Anstoß zum Weiterzocken: „Meine Schwester ist der absolute Spiele- und Konsolenjunkie und hat mich vor etwa einem Jahr zum Nintendo DS gebracht. Angefangen habe ich mit *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging*, mittlerweile ist *Professor Layton* zu meinem absoluten Lieblingsspiel geworden, da es mich immer wieder fesselt und die Zeit vergessen lässt."

PIXEL-HUNDE EBNEN DEN WEG

Aber wie war das eigentlich mit dem Nintendo-Boom? Wir erinnern uns: Einst war der Game Boy Advance das Zuhause von Barbie, der Tierklinik und dem Pferdehof. Da der GameCube als reine Maschine für Zocker wahrgenommen wurde und gerade im Jahr seiner Ablösung durch die Wii nur mager von den Spieleherstellern versorgt wurde, gab es auf dem Heimkonsolenmarkt keine echte Alternative zur PlayStation 2. Dort wurden munter *SingStar*-Songs geträllert, in EyeToy-Minispielen herumgehampelt und bei *Buzz* um die Wette gequizzt. Vom Erschließen dieser Zielgruppe war

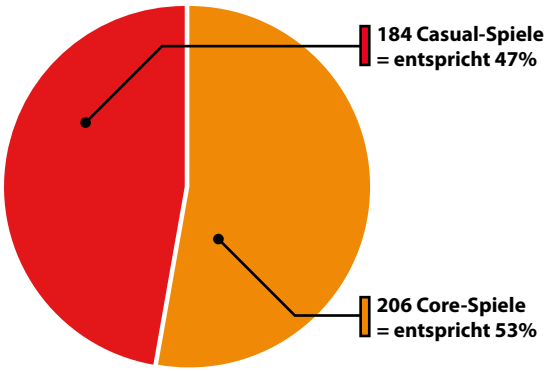
MEIKE KNOCHE: Die PR-Managerin aus Köln spielte früher auf dem PC ganz begeistert Monkey Island oder Anno. Erst Wii und DS haben wieder ihre Lust am Spielen zurückgebracht.

38
Wii-Spiele unterstützen die Wi-Fi Connection.

UNENTSCHIEDEN!

Wie viele Gelegenheitsspielchen gibt es auf der Wii? Und wie fällt der Vergleich mit „richtigen" Games aus?

Wir haben den Software-Markt exakt inspiziert und ALLE bei Redaktionsschluss erhältlichen Wii-Spiele in zwei Kategorien einteilt: In die Casual-Riege zählten wir Minispielsammlungen und Titel, die sich vordergründig an Einsteiger richten (Beispiele: *Popstar Guitar, Ninja Reflex, Samba de Amigo, Sports Island*). Ins Core-Sortiment sortieren wir dagegen Spiele, die über ein halbwegs komplexes Gameplay verfügen (Beispiele: *Super Mario Galaxy, Sonic und der Schwarze Ritter, Spider-Man 3, Harvest Moon: A Magical Melody*). Was dabei herauskam, seht ihr hier:



Die Erkenntnis: Gemessen an der hohen Zahl an Wii-Veröffentlichungen ist die Fast-Gleichheit zwischen Core- und Casual-Spielen überraschend. Dennoch müsst ihr bedenken: Bloß weil auf der Verpackung ein Comic-Charakter oder ein puzzelndes Männchen abgebildet sind, muss nicht zwangsläufig ein Kiddie-Spiel dahinterstecken. Titel wie *Bust-A-Move* oder *Crash of the Titans* hat es früher auch schon in ähnlicher Form für N64 und GameCube gegeben und sie wurden als ganz herkömmliche Software wahrgenommen. Auf dem 64-Bitter gab es selbst zwei Jahre nach dem Launch kaum mehr als 100 Spiele. Auf der Wii ist die Vielfalt also viel größer, wenn man beim Kaufen die Augen offen hält.

9
Wii-Spiele haben etwas mit Pferden zu tun: Abenteuer auf dem Reiterhof: Die Pferdeflüsterin, Die wilden Mustangs, Barbie Pferdeabenteuer: Im Reitercamp, G1 Jockey Wii, Horse Life: Freunde für immer, Mein Gestüt: Ein Leben für die Pferde, My Horse Club: Auf der Spur des Appaloosas, My Horse and Me: Mein Pferd und ich, My Horse and Me 2

Nintendo so weit entfernt wie Waluigi von einer Rolle bei „Germany's Next Topmodel".

Was der große Bruder nicht schaffte, gelang dem kleinen umso besser: Am 05. Oktober 2005 gaben die *Nintendogs* dem DS die Initialzündung als Gerät für jedermann. Die Hundesimulation, die im Fernsehen zur besten Sendezeit von Model Eva Padberg beworben wurde, schnellte innerhalb weniger Wochen an die Spitze der Verkaufs-Charts. Normalerweise ist ein solcher Hype in der Videospielebranche nur von kurzer Dauer: Ein Spiel klettert in den Verkaufslisten rasch empor, „dreht" dann ein paar zehntausend Exemplare und verschwindet ebenso schnell wieder von der Bildfläche. Doch die *Nintendogs* fanden selbst dann noch reißenden Absatz, als der Medientrubel um das Produkt längst vorbei war. Mit den Nintendogs war also der DS auch in Familien, die sich bislang dem Spielen verschlossen hatten, angekommen. Und wie!

FUSSBALL ALS SCHÄRFSTER RIVALE

Au weia: Beinahe hätte die Fußball-Weltmeisterschaft 2006 den Dr.-Kawashima-Trend in Deutschland beendet, bevor er überhaupt begonnen hatte, denn ursprünglich sollte beides am 9. Juni angepfiffen werden – der Denkspiel-Boom und das Auftaktspiel der Deutschen in München. Doch dann wunderten wir uns, warum *Gehirn-Jogging* urplötzlich schon eine Woche vorher im Händlerregal stand: Nintendo hatte offenbar aus Angst, im Fußball-Fieber unterzugehen, das Spiel ein paar Tage früher veröffentlicht. Eine weise Entscheidung, denn wie sich zeigen sollte, setzten die beiden *Kawashimas* einen weiteren Trend, dem viele Genre-Nachahmer (in wechselnder Qualität) folgten. Doch dass der Erfolg im Gegensatz zu den Imitatoren durchaus kalkuliert war, zeigt sich im kreativen Einsatz der Nintendo-Strategen. Ob Gehirntrainer Siegfried Lehrl, Gedächtnisweltmeisterin Christiane Stenger oder TV-Moderator Jörg Pilawa: Um *Gehirn-Jogging* auch

ANALYSE: DAS TYPISCHE Wii-SPIEL

Mittlerweile hat jeder von uns eine grobe Vorstellung davon, wie das typische Wii-Spiel aussieht. Wir sezieren hier – stellvertretend für viele weitere ähnliche Games – das Sommer-Strand-Paket Beach Fun Summer Challenge.

DIE VERPACKUNG
Die äußere Hülle erinnert an eine typische Minispielsammlung – und genau die steckt auch drin. Sommer + Sonne + Strand = Spaß. Das will das Cover vermitteln. Dass diese Emotion einerseits über das sommerliche Artwork und andererseits über die freizügigen Posen der Charaktere transportiert wird, versteht sich von selbst.

DIE VERMARKTUNG
Wir alle kennen diese Aufkleber, die sich manchmal auf Colaflaschen, Wurstpackungen oder Salatschalen befinden. Um *Beach Fun Summer Challenge* – eine zunächst unscheinbare Minispielsammlung unter vielen Marktkonkurrenten – der breiten Masse bekannt zu machen, hat RTL Sports einen extrem kuriosen Deal herausgehandelt: Auf knapp einer Million Ketchup-Flaschen (!) prangt ein Sticker zum Spiel, der das Spiel in Kombination mit einem Gewinnspiel bewirbt. Total verrückt, aber für den Wii-Markt effizient!

DER INHALT
Drin steckt das, was wir alle von dieser Art von Spielen erwarten: Strand-Tennis, Boccia, Drachenlenken, Jetski fahren, Minigolf, Frisbee werfen. Der Anspruch all dieser Disziplinen ist für geübte Spieler relativ niedrig – aber die Macher dürften bei der Entwicklung ohnehin die Zielgruppe der Gelegenheitszocker im Visier gehabt haben. Daran ist nichts verwerflich.

DER ENTWICKLER
Sproing, die Köpfe hinter dem DS-Strategie-Fest *Panzer Tactics DS*, die auch an *Cursed Mountain* mitarbeiten, übernahmen die Programmierung von *Beach Fun Summer Challenge*. In der Branche ist es nichts Außergewöhnliches, dass die Entwickler von komplexen Spielen hin und wieder auch thematisch völlig andere Produkte erstellen. Denn Abwechslung tut bekanntlich gut.

7 offizielle Nintendo-Zubehörteile, die die Wii-FB-Steuerung ergänzen, gibt es mittlerweile: Wii-Wheel, Wii-Zapper, Balance Board, Nunchuk, Classic Controller, MotionPlus, Classic Controller Pro (nur Japan). Ziemlich viel Plastikzeug, wenn man bedenkt, dass die Wii gerade mal zweieinhalb Jahre erhältlich ist.

in den Medien prominent unterzubringen, engagierte Nintendo allerhand schlaue Köpfe – clever eingefädelt!

Weitere Wegpunkte des Casual-Erfolgs folgten dem Grips-Hype unmittelbar: Dies waren zum Beispiel *Big Brain Academy*, das „Touch Generations!"-Label, *Tetris DS, New Super Mario Bros., Augentraining, English Training* sowie die Tatsache, dass langsam auch die Discount-Giganten Aldi und Lidl merkten, dass sich inzwischen ein einträglicher Markt aufgetan hatte. Als irgendwann jeder Deutsche, der dem Spielen halbwegs aufgeschlossen gegenübersteht, einen DS besaß, stand die große Frage im Raum: Lässt sich diese Euphorie auch auf den Fernseher übertragen. Beweisen musste es eine unscheinbare weiße Konsole mit einer seltenen Fernbedienung als Controller … wir nennen sie schlicht und ergreifend Wii.

CASUAL-BOOM MIT NEUEN AKZENTEN

Sie beantwortete die Frage mit einem Paukenschlag: JA! Die Branche spekulierte lange Zeit darüber, wie Nintendo es wohl schaffen würde, das (schwierig vermittelbare) Spielgefühl zu den Kunden zu bringen. Denn Demo-Spielstationen bringen bekanntlich wenig, wenn die Kaufhaus-Shopper nur am Gerät vorbeilaufen. Doch mit ambitionierten Wii-Shows an Orten, an denen man eine Spielkonsole normalerweise nicht vermuten würde, brachte der Mario-Konzern tatsächlich das „Wii-Gefühl" in die Bundesrepublik. Mancher Bahn-Tourist staunte zum Beispiel nicht schlecht, als Weihnachten 2007 eine überdimensionale Weihnachtskugel am Würzburger Hauptbahnhof stand. Der Inhalt: Kein Schnee, sondern die Wii, inklusive Promotion-Mädels, die einem mit einem Lächeln auf den Lippen beim *Wii Sports*-Spielen zur Hand gingen. Ähnliche Aktionen fanden im Zeitraum der Markteinführung in jeder größeren Stadt statt. Nintendos Aussage war stets dieselbe: „Komm her, spiel ne Runde – das kannst du auch!" – Dieses An-den-Mann-bringen, verbunden mit imageprägender Mundpropaganda, war eine der wichtigsten Säulen der Wii-Erfolgsgeschichte. Hätte man die Wii nur aus Werbespots gekannt, wäre mit Sicherheit kein so großer Hype entstanden. Doch funktioniert hat das Marketing-Gesamtpaket nur, weil auch die Spielauswahl der Wii stimmte: Für jeden war was dabei. Das musste auch die Konkurrenz respektvoll anerkennen – dabei war *Zelda: Twilight Princess* ja eigentlich gar keine Original-Wii-Entwicklung.

WIE GEHT'S WEITER?

Die Frage, die uns heuer am meisten beschäftigt: Hat der Casual-Trend langsam

„Wir Spieler müssen uns darauf einlassen, auch mal zwanzig Euro mehr für ein vollwertiges Videospiel auszugeben.“

NADINE FRIEDRICHS: Die Studentin erzählt uns: „Beim Kauf habe ich bisher noch nicht danebengegriffen, da meine Lieblingsberaterin meinen Geschmack und die meisten Spieletests kennt und mich so immer berät.“ - Ein Privileg, das nicht jeder Spieler hat.

seinen Zenit überschritten oder wächst der Markt immer weiter? Wir haben aus Gesprächen mit verschiedenen Herstellern erfahren, dass der DS-Markt langsam gesättigt ist: Neue Spiele bekommen kaum noch Platz im Regal der Händler ab, weil schlichtweg zu viel Software angeboten wird. Wer heute noch auf der Suche nach einem Klassiker ist, auf dem weder „Mario“ noch „Pokémon“ noch „Need for Speed“ steht, wird kaum fündig: Kein Hersteller kann sich heute noch leisten, alle Produkte über Jahre hinweg neu zu bestücken: Was einmal im Handel durchverkauft ist, wird kaum noch neu produziert. Ausnahmen bilden lediglich die üblichen Verdächtigen: *Animal Crossing, New Super Mario Bros., Tetris DS*. Da all diese Titel selbst drei Jahre nach ihrer Veröffentlichung immer noch in den Charts ganz oben stehen, lohnt sich hier ausnahmsweise das Modul-Nachpressen.

Die Folge der Marktsättigung sind massiv gesunkene Spielepreise – und davon profitieren wir derzeit: *Pokémon Mystery Dungeon* für acht Euro, *Boom Blox* für zehn Euro, *Excite Truck* für 12 Kröten: Diese Dumping-Preise sind nicht frei erfunden, sondern wurden von der Redaktion zum Zeitpunkt der Recherche tatsächlich gesichtet. Die Gewinnspanne der Hersteller geht also in den Keller, was nur durch gleichzeitig sinkende Entwicklungskosten abzufedern ist. Wir erwarten also in nächster Zeit noch billiger wirkende Software, die zum Teil an „Arbeitsverweigerung“ der Programmierer erinnert. Die Knospen dieser Masche dürfen wir ja häufig genug im Testteil inspizieren. Und der Tiefpunkt dürfte noch lange nicht erreicht sein …

Werden die Publisher also irgendwann begreifen, dass Markenpflege und eine gehobene Produktqualität wichtiger sind als der schnelle Euro zwischendurch? Diese Gewissheit dürfte bei den meisten schon durchgesickert sein. Beste Beweise liefert das Produkt-Portfolio der E3: *Silent Hill: Shattered Memories* (Konami), *Colin McRae DiRT 2* (Codemasters), *Red Steel 2* (Ubisoft), *Dead Space Extraction* (EA) und *Cursed Mountain* (Deep Silver) – um nur einen Bruchteil der 2009-Hits zu nennen – zeugen allesamt von hohem Entwicklungsaufwand und nicht von Husch-husch-Portierung wie häufig in der Vergangenheit. Wir Spieler müssen uns nur darauf einlassen, auch mal zwanzig Euro mehr für ein vollwertiges Videospiel auszugeben statt für einen Siebzehn-Neunundneunzig-Sonderposten im Supermarkt. Wer mit Bedacht kauft, ramschige Umsetzungen außer Acht lässt und sich auf das beschränkt, was er auch wirklich zocken möchte (und nicht nur, weil’s billig ist), tut allen gut. Ihr denkt genauso? Willkommen im Club!

19

Wii-Spiele tragen den Begriff „Party“ im Titel: Mario Party 9, TV Show King Party, Shreks schräge Partyspiele, Boom Blox Smash Party, Bratz Kidz Party, Carnival: Die Jahrmarkt-Party, Dancing Stage: Hottest Party, Family Party, Game Party, More Game Party, Hollywood Studios Party, MySims Party, Sports Party, Pool Party, Rayman Raving Rabbids TV Party, Totally Spies! Totally Party, Kirmes Party, World Sports Party, Summer Sports Party

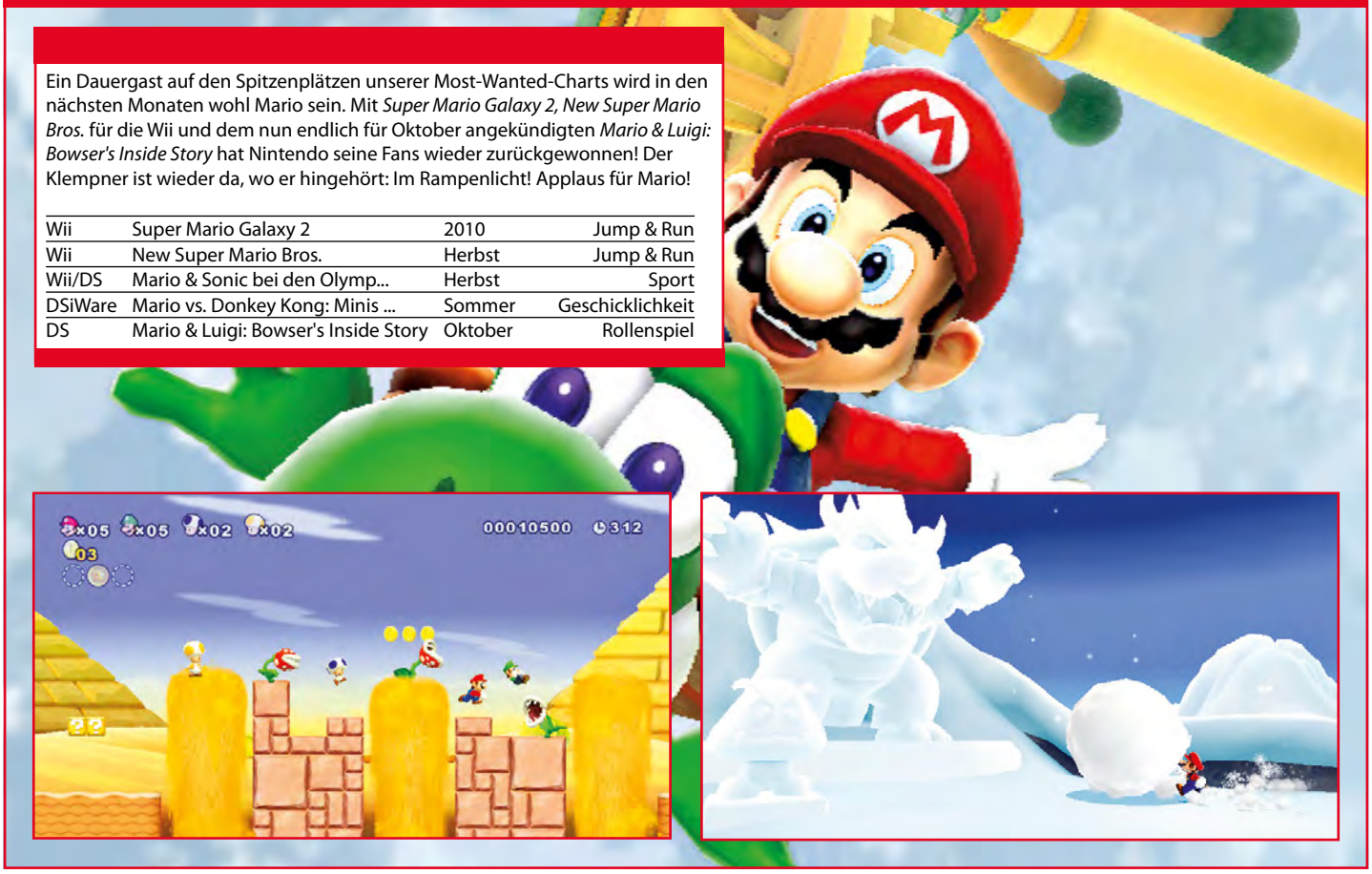
4

Wii-Spiele tragen die Begriffe „Family“ oder „Familie“ im Titel: Family Trainer, Cosmic Family, Family Party, Hasbro Familien-Spieleabend

MOST WANTED!

Hier findet ihr kurz und knapp Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO — Wii/DS



Ein Dauergast auf den Spitzenplätzen unserer Most-Wanted-Charts wird in den nächsten Monaten wohl Mario sein. Mit *Super Mario Galaxy 2, New Super Mario Bros.* für die Wii und dem nun endlich für Oktober angekündigten *Mario & Luigi: Bowser's Inside Story* hat Nintendo seine Fans wieder zurückgewonnen! Der Klempner ist wieder da, wo er hingehört: Im Rampenlicht! Applaus für Mario!

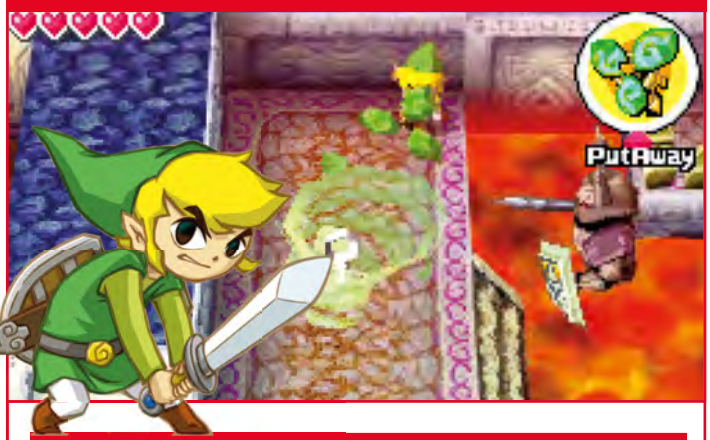
Wii	Super Mario Galaxy 2	2010	Jump & Run
Wii	New Super Mario Bros.	Herbst	Jump & Run
Wii/DS	Mario & Sonic bei den Olymp...	Herbst	Sport
DSiWare	Mario vs. Donkey Kong: Minis ...	Sommer	Geschicklichkeit
DS	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	Oktober	Rollenspiel

RED STEEL 2 — Wii

Wie erwartet hat das neue *Red Steel* zu Recht das Interesse der action-hungrigen Core-Gamer geweckt und steigt fast ganz oben in unseren Most-Wanted-Charts ein. Topaktuelle Infos und große Bildergalerien zu Ubisofts potenziellem Action-Hit findet ihr auf unserer Homepage unter www.n-zone.de. Viel Spaß beim Stöbern!

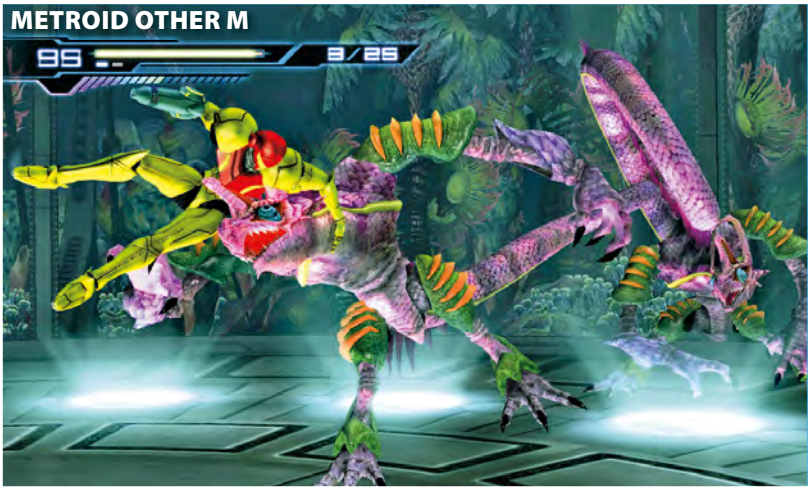
Wii	Red Steel 2	Ende 2009	Action-Adventure

THE LEGEND OF ZELDA — Wii/DS



Die Fans haben darauf gewartet: Nintendo kündigt ein neues *Zelda* für die Wii an! Doch liegt dies noch in einiger Ferne – bislang wurde lediglich ein stylishes Artwork zum neuesten Teil der Saga gezeigt. Dafür hatten wir die Gelegenheit, *Spirit Tracks* für den DS zu zocken. Mehr ab Seite 42!

DS	Zelda: Spirit Tracks	Herbst 2009	Action-Adventure
Wii	Zelda	Nicht bekannt	Action-Adventure



IN ALLER KÜRZE

Hier findet ihr Screenshots zu Spielen, die es aus Zeit- oder Platzgründen nicht mehr in die vor euch liegende Ausgabe der N-ZONE geschafft haben. Hinter dem Spieletitel seht ihr unsere Einschätzung bezüglich des jeweiligen Spiels. Wie gewohnt vergeben wir hier maximal fünf Punkte.

CURSED MOUNTAIN (Wii)
Einschätzung: ●●●●○

POKEMON MYSTERY DUNGEON: EXPLORERS OF SKY (DS)
Einschätzung: ●●●●○

MONADO (Wii)
Einschätzung nicht möglich

DER VORSCHAUTEIL

Wii
39 Endless Ocean 2: Beautiful Ocean
40 Line Attack Heroes
36 Mario & Sonic bei den Olymischen Winterspielen
26 Metroid: Other M
34 Monster Hunter Tri
22 New Super Mario Bros. Wii
28 No More Heroes 2
37 Sin & Punishment 2
40 Span Smasher
20 Super Mario Galaxy 2
30 The Grinder
32 Wii Sports Resort
41 Wii Ware

DS
47 DSi Ware
45 Golden Sun DS
44 Professor Layton und die Schatulle der Pandora
46 Scribblenauts
42 The Legend of Zelda: Spirit Tracks

MOST-WANTED-CHARTS

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Wii Sports Resort	10
2	2	Red Steel 2	2
3	5	Pikmin 3	10
4	3	Mario & Sonic bei den Olympischen Wintersp.	4
5	We	No More Heroes 2	2

Platz	*	Titel	Monate
1	2	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	3
2	3	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	5
3	5	Kirby Super Star Ultra	8
4	Neu	Guitar Hero On Tour: Modern Hits	1
5	4	Kingdom Hearts 358/2 Days	2

SUPER MARIO GALAXY 2

Nach dem All-Krawall ist vor dem All-Krawall: In dieser Galaxie verbringt Mario seinen nächsten großen Urlaub!

VIDEO AUF DVD

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Nintendo

FAKTEN

- Laut Miyamoto sind 95% des Spiels neu
- Verschiedenfarbige Yoshis sind am Start!
- Über MotionPlus-Einsatz wird nachgedacht.
- Mario mit neuer Planeten-Bohrer-Fähigkeit
- Erscheint erst im nächsten Jahr

Shigeru Miyamoto machte auf der E3-Pressekonferenz, an der auch wir von der N-ZONE teilnahmen, keinen Hehl daraus: *Super Mario Galaxy 2* will keine epische Geschichte erzählen, sondern einfach nur Spaß machen. Und am Gelingen dieses Vorhabens haben wir nicht den geringsten Zweifel, schließlich stecken die Macher des besten Wii-Spiels aller Zeiten dahinter. 97,28 Prozent als internationale Gesamtwertung, verifiziert von gamerankings.com, können sich wahrlich sehen lassen – und das ist fast noch zu bodenständig formuliert.

KEIN OLLES UPDATE!

Und Miyamoto verriet noch viel mehr über das Messe-Thema schlechthin: Vom ursprünglichen Plan, ein *Super Mario Galaxy 1.5* auf den Markt zu bringen, das weitgehend auf dem Original basiert, rückte sein Team schnell wieder ab. Das ist auch gut so, denn im Entwicklungsprozess hatten sich so viele gute Ideen angesammelt, dass man nur einen Bruchteil davon im ersten Teil verwirklichen konnte. Nahezu 95 Prozent der zweiten All-Invasion sollen jetzt ganz neu sein. Für uns heißt das: andere Welten, frische Ideen, fiesere Gegner. So freuen wir uns auf das Comeback einer Welt mit Winterthematik, die im ersten *Super Mario Galaxy* deutlich zu kurz kam. Auch die Schlittschuh-Einlagen sind wieder mit dabei, aber es kommen diesmal deutlich kreativere Aufgaben hinzu: In einer gezeigten Szene bringt Mario etwa einen Schneeball ins Rollen und schleppt ihn in Richtung zweier überdimensionierter Gumba- und Bowser-Eisstatuen – das ist hoffentlich ein Indiz dafür, dass der Rätselanspruch mehr in Richtung *Super Mario 64* geht und die Puzzles weniger selbstlösend sind als in der Wii-Galaxie. Denn das war in den Augen der Kritiker der einzige, winzige Kritikpunkt am ansonsten makellosen Spielablauf.

FROSTBEULEN-FRUST Diese Szene weckt starke Erinnerungen an die Schneewelt aus Super Mario 64. Bei euch auch?

YOSHI SUPERSTAR

Was uns an *Super Mario Galaxy 2* besonders aus den Socken haut, ist grün, rot, hellblau, spuckt Eier und hat eine lange Zunge: Yoshi! Und dass es verschiedene von ihnen gibt, erweckt bei vielen Fans sicher Erinnerungen an *Super Mario World 2: Yoshi's Island*. Der Clou: Jeder der

ROTKÄPPCHEN Die Typen mit den Funkel-Augen können zwar im Dunkeln lesen, aber sonst ist wenig über sie bekannt.

SCHRAUB DIR EINEN! Mario bohrt sich mit diesem Werkzeug quer durch einen Miniplaneten hindurch.

MIT HOCHDRUCK Auf dem Rücken des blauen Knuddeldrachen lässt sich auf kreative Art und Weise Höhe gewinnen.

ROTER REITER Der rote Yoshi meistert selbst die steilsten Berge, ohne schlappzumachen. Weiter!

drei bislang gezeigten Supernasen ist spielbar und bringt eine andere Fähigkeit mit: Der blaue Yoshi bläht sich zum Beispiel nach dem Verzehr einer wundersamen Beere auf, um wie ein Ballon nach oben zu steigen. Sind wir da eigentlich die einzigen, die an Marios Aufbläh-Talent in *Super Mario 64 DS* zurückdenken? Je höher Yoshi allerdings steigt, umso mehr von seinem inhalierten Atem verbraucht er – allzu lange hält der Zauber also nicht. Aber auch die übrigen Drachen haben eindrucksvolle Superkräfte: Das feuerrote Reittier kann spielend steile Wände erklimmen. Und wer auf dem Rücken des grünen Yoshis sitzt, setzt dessen Zunge einfach dazu ein, sich an Pfosten festzuhalten, sodass weite Schluchten kein Hindernis mehr sind. Praktischer Nebeneffekt: Gegner lassen sich mühelos aus der Distanz auffressen – wohl bekomm's!

WER ANDERN EINEN PLANETEN GRÄBT…

Zugegeben, der Wortwitz in der Überschrift ist so schlecht, dass er auch von Dieter Hallervorden hätte stammen können. Aber Fakt ist: Mario wird in seinem zweiten großen Wii-Trip zum Bohrmeister. Findet er irgendwo das Schraub-Power-up, fräst er sich damit mitten in einen Mini-Planeten… und gelangt mit etwas Glück sogar ins Innere! Die E3 offenbarte sogar schon Einblicke in den Mittelpunkt der Erde: Dort war ein Sternsplitter verborgen – und die gab's bekanntlich auch schon im ersten *Super Mario Galaxy*! Wir stellen uns also auch diesmal wieder auf hitzige Schnitzeljagden nach allen Funkel-Fragmenten ein. Sehr mysteriös ist dagegen ein Abschnitt, der uns mehr Rätsel aufgibt als Fragen beantwortet: Mario schleicht in einer Horde Lebkuchenmännchen herum, und das auch noch inmitten einer Vielzahl lilafarbener Münzen. Absolviert der dicke Klempner vielleicht ein Casting als „Germany's Next Solid Snake"? Wie auch immer: Wenn *Super Mario Galaxy 2* irgendwann im nächsten Jahr erscheint, erwarten wir ein buntes, astrein spielbares, technisch ausgefeiltes, komplexes, fesselndes, durchdachtes, kreatives, innovatives und – tief Luft schnapp! – perfektes Spiel. Nicht mehr und nicht weniger. Dass wir exakt das bekommen, dafür bürgt niemand Geringeres als Shigeru Miyamoto. Yes, you can!

PLANET M Dieser Rundkörper ist wie für Fans gemacht. Für solche Anspielungen lieben wir Nintendos Entwickler.

GRÖSSER, BUNTER UND MIT YOSHI!

Wir liefern drei Gründe, warum der zweite All-Ausflug noch spaßiger wird als die erste Mondlandung:

DER YOSHI-FAKTOR
In *Super Mario 64* sah man ihn lediglich auf dem Schlossdach, nachdem man alle 120 Powersterne eingesammelt hatte. Aber was brachten einem hundert Leben, wenn man das Spiel sowieso schon durchgespielt hat? Auch in *Super Mario Sunshine* war Yoshis Präsenz nicht so stark, da dem Dreckweg-Gerät eine zu hohe Aufmerksamkeit gewidmet wurde. In *Super Mario Galaxy 2* hoffen wir, dass Yoshi die prominenteste Figur wird – neben Mario, versteht sich.

DER SCHNEE-FAKTOR
Ach, wie schön war die Schneewelt von *Super Mario Sunshine*. Stopp, es gab ja überhaupt keine! Für Marios nächsten Weltraum-Urlaub wünschen wir uns eine Schneewelt, die hinsichtlich ihrer Komplexität und Stimmung an den „Bibberberg-Bob" und den „Frostbeulen-Frust" von *Super Mario 64* herankommt. Die gezeigten Schneeball-Roll-Szenen steigern jedenfalls unsere Lust, bald mehr zu sehen.

DER VON-ALLEM-MEHR-FAKTOR
Shigeru Miyamoto verriet uns auf der Pressekonferenz, dass etwa 95% von *Super Mario Galaxy 2* neu sein werden. Das heißt aber auch: Ein Teil der Welten wird aus dem Vorgänger übernommen. Die Entwickler könnten theoretisch noch mehr Inhalte übernehmen, um die Spielzeit massiv in die Länge zu ziehen. Für uns resultiert das im möglicherweise größten Mario-Spiel aller Zeiten!

VORSCHAU Wii

SUPER MARIO GALAXY 2

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Nintendo
TERMIN	2010

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Marios zweite All-Invasion strotzt vor Kreativität und hat mit Yoshi den sympathischsten Nebendarsteller aller Zeiten!

FAKTEN

- Für vier Spieler gleichzeitig
- Wir haben alle zehn Levels gespielt!
- Yoshi ist mit dabei
- Unterstützt „Demo Play" für Einsteiger
- Auch mit Nunchuk spielbar
- Grafik in 480p und 16:9

NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Mario, you can! Wir sagen euch, warum der vierfache Mario für Wii-Gamer das Licht am Ende des Tunnels ist.

GESPIELT

VIDEO AUF DVD

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo

WIRBEL-ATTACKE Hier demonstriert Mario gerade seinen neuesten Trick: Den coolen Luftwirbler!

Wir Spielejournalisten neigen manchmal zum Phrasendreschen. Da liest man zum Beispiel „Mario in Bestform" oder „Noch besser als das NES-Original", aber in Wahrheit war der entsprechende Redakteur einfach nur zu faul zum Recherchieren wirklich harter Fakten. *New Super Mario Bros. Wii* ist genau so ein Kandidat, über den sich locker vier Seiten schreiben ließen, ohne überhaupt ins Detail zu gehen. Denn das Gameplay ist seit gut 23 Jahren bekannt, der Hauptdarsteller genießt seinen Promi-Status sogar NOCH länger in der Branche – und die Neuauflage ist vor kaum zwei Jahren auf dem DS erschienen. Was soll man zu einem 2D-Hüpfspielchen also wesentlich schreiben? Eine ganze Menge, sagen wir euch! Und wir platzen gleich vor Mitteilungsbedürfnis, wenn wir einen Fakt nicht sofort loswerden: *New Super Mario Bros. Wii* rockt die Hütte, und zwar so was von! Aber warum haben wir am brandneuen Wii-Mario so einen Narren gefressen?

HOCHSPANNUNG IM VORFELD?

Erst mal schön der Reihe nach: Allzu hohe Erwartungen hatten wir nicht, als wir bereits vor der eigentlichen E3-Pressekonferenz in Nintendos Messehalle die Mario- und Wii-Logos durchschimmern sahen. Was sollte uns schon Großartiges erwarten? Eine Umsetzung von *New Super Mario Bros.* für den großen Fernseher? Einfach ein zweiter Teil, ausgelegt zum Spielen mit der Wii-Fernbedienung, aber mit 3D-Gameplay? Oder ein Jump & Run, das den Datenaustausch zwischen Wii und DS unterstützt? Alles falsch!

Nintendo weiß, dass die Fuchtelkonsole inzwischen häufig genug in

den Wohnzimmern präsent ist. Und jedes Familienmitglied ist sowieso schon mindestens einmal mit Miis, Wii Play und Co. in Berührung gekommen. Was liegt da also näher, als ein Spiel zu erschaffen, das darauf ausgelegt ist, dass man es in versammelter Runde spielt – jeder mit seinem eigenen Mario, jeder gegen jeden, aber eigentlich alle gemeinsam im Team? Die Idee dafür reicht bereits bis zum ursprünglichen *Super Mario Bros.* zurück. Doch damals spielten Mario und Luigi aufgrund der beschränkten NES-Hardware brav nacheinander. Heute finden wir das laaaaangweilig! Bei der Formel 1 starten die Boliden bekanntlich auch nicht zeitversetzt von der Startlinie. Das ändert sich jetzt! Also nicht das mit der Formel 1, aber … ach, ihr wisst schon.

MARIO KANN'S IMMER NOCH!

In zehn Demo-Levels, die wir eine ganze Stunde lang immer und immer wieder spielten, durften wir uns jetzt einen Eindruck von der Kreativitäts-Vielfalt in *New Super Mario Bros. Wii* verschaffen. Doch ob Schnee-, Pyramiden-, Schloss-, Höhlen- oder Geister-Stage: Fast jeder Kurs erinnerte uns ein klein wenig an das DS-Original. Die Grafik-Engine wirkt wie 1:1 aus dem kleinen Bruder übernommen, auch die Animationen sind uns nicht völlig neu. Da wirkt es beinahe wie Ironie, wenn uns Shigeru Miyamoto auf der E3-Keynote sagt, das Spiel treibe die Wii an ihre Grenzen. Allerdings zeigt die Wii-Version deutliche Verbesserungen, was Schärfe und Auflösung betrifft. Wer einen HD-Fernseher besitzt und ein Komponentenkabel verwendet, genießt *New Super Mario Bros.* in wirklich schicker Optik. Gerade hier zeigt sich die Nintendo-Maxime „Spielspaß vor Grafik" in voller Breite: Die Wii kann eigentlich viel mehr als vier herumwuselnde Spielfiguren und ein paar Gegner darzustellen – was *Metroid Prime 3: Corruption* und *The Conduit* eindrucksvoll bewiesen haben. Und dennoch ist das neue Wii-*Mario* ein Fest für Freunde guter 2D-Unterhaltung.

PINGUIN MIT ROTER M-MÜTZE

Da hätten wir zum Beispiel den guten alten Power-Pilz. Wer den Champignon aus seinem ?-Block befreit, braucht sich nicht zu wundern, wenn

ALLES NUR GEBORGT?

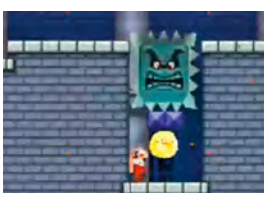
Ein Screenshot von New Super Mario Bros. im Visier: Wir recherchieren, woher die Entwickler ihre Ideen haben.

New Super Mario Bros. Wii = Super Mario World + New Super Mario Bros. + Super Mario Bros. 2? So simpel geht die Rechnung dann doch nicht auf. Wir haben uns die Wii-Neuauflage dennoch genau angesehen und einige Parallelen zu früheren Abenteuern des Mützenträgers entdeckt. Voilà, hier sind sie:

1 KOPIERT & AUSGESCHNITTEN?
Wir haben alle zehn Demo-Levels mehrmals gespielt und viele Parallelen zum DS-*Mario* entdeckt. Sowohl die Settings als auch manche Hintergrund-Bauten wirken wie 1:1 kopiert. Aber man darf den Programmierern keinen Vorwurf machen – ein gewisser Wiedererkennungswert ist schließlich Gold wert.

2 FEUER-KANU AHOI!
Schon in *Super Mario World* habt ihr auf einem sich bewegenden Mini-Schiff Platz genommen, das sich den Weg durch einen Lava-See bahnte. Das ist auch bei *New Super Mario Bros. Wii* wieder dabei. Später werden sogar Kapitäne bestimmt, die das Gefährt steuern dürfen.

3 TOAD IST WIEDER DA!
Abseits von *Mario Tennis/Golf/Party/Kart*/blubbdiwubb durften wir seit *Super Mario Bros. 2* nicht mehr mit Toad herumhüpfen. Bis jetzt. Denn im neuen Wii-Jump&Run ist der Pilzkopf wieder als spielbarer Charakter dabei. Das erweckt fast schon die Sehnsucht, auch mit Prinzessin Peach die Welt zu erkunden. Wenn Blaublütler nur nicht immer so zickig wären …



4 BARE MÜNZE WERT
Bei *Super Mario World* gab es die Drachenmünzen, die euch nach fleißigem Einsammeln ein Extraleben bescherten. Und in *New Super Mario Bros.* wurden erstmals die Goldmünzen eingeführt – drei Silberlinge waren in jedem Level versteckt. Wie es scheint, hat Nintendo ebendiese Münzen auch im neuen Teil intergriert. Die Suche geht weiter!

MACHT MAL MARIO-MEINUNG!

Drei neue Mario-Spiele wurden auf der E3 enthüllt – und dreimal kommentieren wir New Super Mario Bros. Wii. Natürlich hat jeder von uns das neue Wii-Jump&Run schon gespielt!

New Super Mario Bros. Wii lässt sich zu viert spielen. Lässt dich das kalt oder bist du Feuer und Flamme?
SEBASTIAN: Ich habe es schon gezockt und dabei verflog schnell meine anfängliche Skepsis. Das Vier-Mann-Hüpfspiel ist zwar optisch ganz schön schlicht, macht aber grade zu viert richtig Laune! Und spätere Levels sind richtig schwer. An der Eiswelt haben wir uns auf der E3 jedenfalls die Zähne ausgebissen. Daumen hoch für die Idee mit dem vierfachen Mario!
THOMAS: Im Vorfeld war ich skeptisch, als ich das Spiel dann allerdings zocken konnte, war ich hin und weg von der Wuselei zu viert!
CHRISTOPH: *New Super Mario Bros. Wii* ist ein Spiel, das man selbst gezockt haben muss, um den Reiz zu verstehen. Gut, dass ich schon ran durfte! Die 10 Demo-Levels zeigen, in welche Richtung das Jump & Run geht. Jetzt muss Nintendo ans Feintuning ran!

Welchem Spielelement gilt (bislang) deine Skepsis?
THOMAS: Der fehlende Online-Modus enttäuscht mich doch ein wenig. Ich hätte mir erhofft, auch via WWW mit meinen Freunden gemeinsam spielen zu können.
CHRISTOPH: Die Levels wirken auf mich etwas hektisch und nicht allzu kreativ. Bitte Spielwitz und Anspruch ein paar Stufen erhöhen, dann bin ich glücklich.
SEBASTIAN: Mein Wermutstropfen bis jetzt: Wenn ein Spieler wächst oder schrumpft, hält das Spielgeschehen kurz an. Das ist bei Mario schon immer so. Nur nervt das beim Mehrspieler-Modus, insbesondere wenn man grade einen schwierigen Sprung wagt und dadurch zusätzlich irritiert wird. Und grafisch wirkt der Titel leider ganz schön schlicht. Schön, dass das dem Spielspaß eigentlich nicht im Geringsten schadet.

Und mit wem würdest du *New Super Mario Bros. Wii* am ehesten spielen wollen?
CHRISTOPH: Mit den Pokémon-Top-Vier, den Panzerknackern oder den Golden Girls. Aber ohne Spaß: Vorkenntnisse sind beim Viermal-Mario nicht notwendig. Die *Wii Fit*-Klientel kommt damit genauso gut zurecht wie langjährige Zocker. Bleibt nur die Frage, wie oft die Demo-Play-Funktion genutzt wird, obwohl man's auch ohne „Stützräder" geschafft hätte.
SEBASTIAN: Mit den lieben Kollegen nach Feierabend. Mir scheint, *New Super Mario Bros. Wii* könnte das zeitlos gute *Mario Smash Football* ablösen! Für den Entspannungszock am Abend braucht es recht simple Spiele, die dennoch Tiefgang haben. Und darin glänzt das neue Mario-Game!
THOMAS: Mit jemandem, der mich nicht ständig „unabsichtlich" mit Yoshi auffrisst und gegen Feinde oder in Abgründe spuckt. (Also nicht mit Christoph!)

„Die Wii kann viel mehr als vier Spielfiguren und ein paar Gegner darzustellen. Dennoch ist das neue Wii-Mario ein Fest für Freunde guter 2D-Unterhaltung."

künftig bis zu vier Exemplare herausquellen: einer für jeden Mitspieler. Dasselbe gilt natürlich auch für Feuerblumen. Dadurch ist gewährleistet, dass nicht immer der talentierteste Spieler alle Items abgrast, bevor seine Kumpel überhaupt die Chance zum Abgreifen haben. Wesentlich seltener, aber auch ungleich gefragter ist das Pinguin-Kostüm. Habt ihr euch den blauen Latz übergezogen, braucht's nur noch eine gerade Fläche, um Anlauf zu holen. Habt ihr ein paar Meter per pedes zurückgelegt, werft ihr euch auf den Boden und rammt im Liegen alle Holzblöcke kurz und klein, die euch im Weg stehen. Stellt euch einfach Stefan Raab im Eiskanal vor und ihr wisst, wovon wir reden. Der Clou ist aber: Als Pinguin lassen sich sogar Schneebälle auf Gegner schleudern! Getroffene Widersacher erstarren sofort zum Eisklotz und rollen in Wurfrichtung davon. Klingt cool? Ist es auch. Und es wird sich auch in Rätseln bemerkbar machen: Indem man zum Beispiel Flügel-Gumbas im richtigen Augenblick vom Himmel fegt, sie in einen Eiswürfel verwandelt und den Klotz damit gezielt in eine Lücke schiebt, erreicht ihr versteckte Abschnitte. Da auch die drei goldenen Münzen aus dem DS-Original wieder enthalten sind (und möglicherweise auf der Oberwelt die bekannten Speicher- und Tauschstuben öffnen), erwarten wir, dass sich der eine oder andere Silbertaler nur durch Nachdenken aufspüren lässt. Gut so! Denn eine gesunde Portion Grips hat noch keinem Spiel geschadet.

MARIO HEBT AB

Ebenso rar (zumindest in der von uns gespielten Version) ist der Propeller-Helm: Wer die fliegende Kopfbedeckung findet, braucht nur die Wii-Fernbedienung zu schütteln, um Mario in die Luft zu schicken. So erreicht ihr unerreichbar geglaubte Höhen ohne

STEUERMANN Das Kommando-Schild mit dem roten M-Symbol bedeutet, dass Mario das Schiff gerade kontrolliert. Später könnt ihr sogar Brücken heben oder senken.

SCHNAPP-PIRANHA-ALARM Die Sandfontäne (auf der zum Beispiel Toad steht) steht nur kurzzeitig stramm. Beeilung ist also angesagt, sonst plumpst ihr in den Abgrund.

Probleme. Doch selbst wer keinen Helm auf dem Schädel trägt, gewinnt durch Wii-FB-Wirbler ein paar Meter an Höhe. Dieser Kniff ist zum Beispiel ideal, um an einen weiter entfernten ?-Block zu gelangen. Das Ganze lässt sich sogar noch kombinieren, wenn ihr auf Yoshis Rücken sitzt: Wer mit dem Reittier einen Hops ausführt und dann aus dem Sattel springt, schnuppert noch höhere Luft.

Apropos Einsatz der Fernbedienung: Wir sind in unseren Testrunden auch an einige Stellen gelangt, in denen wir eine Schaukel nach links und rechts kippen konnten. Wenn sich hier ein Spieler rechts positioniert und der andere links vorsichtig die Neigung ändert, kommt man durch Teamarbeit sogar an alle roten Münzen heran. Und schon ist ein weiteres Leben auf eurem Konto!

RACHE IST SÜSS!

Was uns an *New Super Mario Bros. Wii* am meisten fasziniert, ist die ungeheuer große „Mitfieber-Stimmung" während des Spielens: Kaum eine Partie vergeht, ohne dass irgendjemand einen Hauch an Schadenfreude verspürt. Mal schnappt man seinem Rivalen einen Yoshi vor der Nase weg, an anderer Stelle hilft man dem besten Kumpel wieder, um ihm gleich danach eins auszuwischen. Dieses Wechselbad der Gefühle ist Dreh- und Angelpunkt von *New Super Mario Bros.* Das wissen natürlich auch die Entwickler und provozieren die Situation an vielen Stellen geschickt. So dient die bereits erwähnte Kippe nicht nur dazu, alle Münzen zu erreichen, sondern auch zum Foppen der Mitspieler. Mit dem richtigen Winkel schickt ihr Mitspieler zumindest galant in den Abgrund! Denn trotz aller Gemeinsamkeit steht am Ende dann doch jeder für sich allein: Dann wird gnadenlos anhand einer Punkteskala über Sieger und Verlierer entschieden – nie hat sich kooperatives Heucheln besser angefühlt! Wenn sich die Entwickler genügend Zeit fürs Feintuning nehmen, den thematisch abgegrenzten Welten jeweils ein Eigenleben spendieren und die Kreativität der einzelnen Levels noch ein Stückchen hochschrauben, ist ganz vergessen, dass wir schon seit gut zwei Jahren auf Marios Comeback warten. Er ist und bleibt eben zuverlässig!

HAMMER, BRÜDER! Hier zeigt sich, dass New Super Mario Bros. Wii das Spielgefühl des Achtziger-Jahre-Klassikers perfekt einfängt. Nur Yoshi gab es damals noch nicht.

PINGUIN-PARADE Die glitschigen Viecher gleiten übers Eis und sind kaum zu stoppen.

VORSCHAU Wii

NEW SUPER MARIO BROS. Wii

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Nintendo
TERMIN	Ende 2009

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Ob's ein Fest für Solospieler wird, müssen wir noch herausfinden. Bis dahin gilt: hammergeniale 4-Spieler-Unterhaltung. Punkt!

N-ZONE TRIFFT ...

Hoppla, wer poltert denn da auf dem Nintendo-E3-Messestand herum? Es ist Charles Martinet – und wir haben ihn getroffen! Eine ziemlich verrückte Begegnung, wenn man bedenkt, dass Charles normalerweise „It's a me!", „Waaahaa!" und solche Dinge spricht. Marios Stimme „hautnah" zu hören, war für uns Fans jedenfalls ziemlich sonderbar. Aber man sah Charles Martinet deutlich an, wie viel Spaß er an seinen Vertonungen hat. Weiter so! Und hey, die Daumen-Pose hat er von uns geklaut!

KAMPFTECHNIKEN Samus umklammert ihre Widersacher mit neuen Nahkampfattacken.

VIDEO AUF DVD

METROID: OTHER M

Brachialer, ernster, actionreicher: Das neue Wii-Metroid wird schlicht und ergreifend deftig!

FAKTEN

- Von den Machern von Ninja Gaiden
- Spielt zwischen Super Metroid und Metroid Fusion
- Orientiert sich spielerisch stärker an den alten Teilen
- Erscheint erst im nächsten Jahr

TEXT
Christoph Kraus, Maik Koch
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Nintendo

Die Luft im bis auf den letzten Platz ausgefüllten „Club Nokia" in Downtown L.A. brannte, als Reggie Fils-Aime die Kollaboration zweier Videospiel-Giganten ankündigte. Der amerikanische Nintendo-Boss verriet, dass die Fortsetzung einer renommierten Serie unter neuer Federführung in die nächste Runde geht – dann wurde es dunkel im Saal. Nach heutigem Stand können wir sagen: Er hat nicht zu viel versprochen! Denn die mysteriöse Botschaft resultierte in tosendem Applaus und der wurde sogar noch brodelnder, als die ersten Spielszenen über die Leinwände flimmerten: *Metroid: Other M* – pikanterweise von Team Ninja und dem Production Team 1 von Nintendo entwickelt – soll der Weltraum-Ballerei neue Impulse verleihen und das klassische Gameplay stärker in den Vordergrund rücken.

PRIME TIME Für einige Gegner wechselt ihr in pompös inszenierten Action-Sequenzen in die Ego-Perspektive.

GUTES PERSONAL = GUTES SPIEL?

„Project M" lautet die interne Bezeichnung für alle Leute, die am neuen Wii-*Metroid* mitarbeiten. Einer von ihnen ist Yosuke Hayashi, der zuvor bereits in *Ninja Gaiden DS* bewies, dass er sich mit Grafikplatinen bestens auskennt. In *Metroid: Other M* – das übrigens den Hinweis auf das Mutterhirn, also „Mother Brain", im Titel enthält – schwenkt die Kamera zunächst auf eine riesige Stadt, in der sich die junge Samus Aran sowie ihr Kollege Adam Malkovich gerade befinden. Adam dürfte jedem *Metroid*-Fan ein Begriff sein, denn in *Metroid Fusion* ist Adam das leitende Computer-Navigationssystem, das Samus ständig mit „Any objections, Lady?" verabschiedet. Im *Metroid*-Trailer sagt Adam Malkovich genau diesen Satz. In diversen Interviews hat Nintendo auch schon Ort und Zeit der Geschichte enthüllt: *Metroid Other M* spielt zwischen *Super Metroid* (SNES) und *Metroid Fusion* (GBA). Diese Zeitebene bietet unserer Meinung

nach auch hinreichend Raum für die Neuauslegungen der Geschehnisse.

DIE JUNGE SAMUS ARAN

An den Fenstern der riesigen Wolkenstadt blickt eine junge Samus Aran aus dem Fenster und beobachtet das Treiben aus entspannter Distanz. Samus stammt von der Erdenkolonie K-2L, die in ihrer frühen Kindheit von den Weltraumpiraten zerstört wurde. Fortan wuchs sie bei den Chozo auf dem Planeten Zebes auf. Wir spekulieren daher: Womöglich handelt es sich gerade bei der Wolkenstadt um den Heimatplaneten von Samus Aran. Die Angriffe zu Beginn des Trailers könnten die Invasion von K-2L dokumentieren oder die Attacke auf die B.S.L. Forschungsstation um den Planeten SR388 aus *Metroid Fusion* darstellen.

IRGENDWELCHE EINWÄNDE, LADY?

Im Game-Boy-Advance-Klassiker war Adam lediglich als Stimme des Navigationscomputers auf der B.S.L.-Forschungsstation zu hören. Im E3-Trailer zu *Metroid Other M* seht ihr einen Offizier namens Adam Malkovich, der die magischen Worte „Any objections, Lady?" spricht. Neben dem Kampf gegen Erz-Feind Ridley zeigt das Video einen Lava-Level, eine Eiswüste sowie eine fette Kampfsequenz gegen Mother Brain, bekannt aus *Metroid* (NES) und *Super Metroid* (SNES). Aber auch auf einer Raumstation wird gekämpft. Der Soldat, der „Remember me?" nuschelt, wird schon jetzt unter den Fans als Kopfgeldjäger gehandelt. Wir erinnern uns: In *Super Metroid* liegt kurz vor dem Raum des Minibosses Kraid ein toter Soldat auf dem Boden. Handelt es sich hierbei um den Soldaten aus dem neuen Wii-*Metroid*? Die Chancen stehen nicht schlecht.

DAS ACTION-METROID

Neben einigen Shooter-Passagen bieten uns die gezeigten Spielszenen detaillierte Einblicke in das Konzept des Spiels. Das Gameplay basiert offenbar auf einer Mischung aus 2D- und 3D-Shooter-Elementen. Da die *Metroid Prime*-Trilogie mit dem dritten Teil abgeschlossen ist und die Serie jetzt neu justiert werden müsste, ist dies ohnehin ein logischer Schritt. Laut den Entwicklern soll *Other M* sehr linear gehalten sein. Es gibt versteckte Areale und Hintergründe zur Geschichte der blonden Heldin Samus Aran. Auch Reginald Fils-Aime bestätigten den Gedanken, dass das Spiel viel stärker zu den Wurzeln der Serie zurückkehren wird. Ein richtig mysteriöser Hinweis ergibt sich übrigens ganz zum Schluss: Als das Erscheinungsjahr 2010 während der Pressekonferenz eingeblendet wird, steht die Waffenanzeige des HUD auf 3/25. Bedeutet dies, dass *Metroid Other M* am 25. März 2010 erscheint? Einsätze nimmt das N-ZONE-Wettbüro ab sofort entgegen.

VORSCHAU Wii

METROID: OTHER M

GENRE	Action
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Team Ninja
TERMIN	2010

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Team Ninja sind die neuen Retro Studios! Die Ninja Gaiden-Macher haben Samus fest im Sattel. Wir. Wollen. Mehr!

BRUDERSCHAFT Zwei Spielegiganten arbeiten Hand in Hand, damit dabei das beste Metroid aller Zeiten entsteht.

ARAN, SAMUS ARAN Von außen ist sie nur eine Kampfmaschine, doch im Raumanzug steckt diese hübsche Frau.

GUT DING ... So sehr sich die Fans das neue Metroid auch wünschen, das Spiel erscheint frühestens im ersten Quartal 2010.

ZWEI DIMENSIONEN Metroid Other M lehnt sich an die alte 2D-Tradition an und spielt zwischen Super Metroid und Metroid Fusion.

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Das sagen unsere Online-User:

Kritiker: Linearität passt nicht zu *Metroid* und genau das mochte ich auch an *Fusion* und *Corruption* nicht. Hoffentlich gibt es trotzdem genug zu entdecken. Und neue Items braucht Samus, denn die alten sind langsam funktionsunfähig, wenn es darum geht, Überraschungen und Innovationen hervorzubringen. Trotzdem gefällt mir die Präsentation inklusive stärkerem Story-Einschlag. Nur Samus' Anzug sieht meiner Meinung nach so schlecht aus wie noch nie zuvor.

Noctor: Ich schätze mal, ab jetzt werden alle *Metroid*-Spiele so linear gehalten sein wie *Corruption*. Das ist wahrscheinlich einfach billiger und nicht so aufwendig, außerdem werden weniger Ideen und weniger Zeit benötigt – leider auf Kosten des Umfangs.

Metroid-Mania Kleiner Tipp: Holt euch *Super Metroid* auf der Virtual Console. Das Spiel ist echt Hammer und für alle, die kein Super Nintendo besitzen, eine echte Download-Empfehlung. Die 2D-*Metroids* waren ohnehin alle ziemlich gut – auch *Metroid 2* geht in Ordnung. *Metroid Fusion* zum Beispiel habe ich 100%ig durchgespielt, aber es macht immer wieder Spaß, genauso wie *Metroid Zero Mission*. Für den ersten Durchgang braucht man zwar nur sehr wenig Zeit, aber um es komplett durchzuspielen viel mehr und man hat auch weiterhin Spaß damit.

CHEFETAGE In diesem Penthouse wartet der bisher einzige bekannte der über zehn Bossgegner auf euch.

DOPPELT HÄLT BESSER Mit zwei Klingen in den Händen soll sich Travis noch eleganter und cooler durch die Gegnerhorden schnetzeln.

FAKTEN

- Zwei verschiedene Versionen in Europa
- Travis kämpft teilweise mit zwei Katanas
- Story spielt drei Jahre nach dem ersten Teil
- Möglicherweise wird Motion Plus unterstützt

NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE

Einer der coolsten Anti-Helden aller Zeiten ist zurück und wappnet sich für seinen verzweifelten Rachefeldzug!

TEXT
Timo Pape
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Bzzzzzzz! So schallt es aus eurer Wii-Fernbedienung und ihr wisst, jetzt wird es mal wieder ernst! Bisher war der Tag ziemlich entspannend: Ein wenig mit dem übertrieben prolligen Motorrad durch die Stadt geblasen, ein paar Moneten beim Skorpion-Sammeln verdient und anschließend am sonnigen Strand die neusten Wrestling-Würfe ausprobiert. Doch nun steht die Königin der Killer vor euch. Sie zieht die Klinge und schon an ihrem süffisanten Lächeln erkennt ihr sofort, jetzt heißt es: alles oder nichts!

ALTE TUGENDEN

Wer den ersten Teil von *No More Heroes* gespielt hat, wird sich nach diesen Zeilen sofort in die wunderbar bizarre Welt von Santa Destroy zurückversetzt fühlen. Für diejenigen, die mit dem Franchise noch nicht in Berührung kamen, sei kurz der Sinn des Spiels erklärt: Ihr schnetzelt euch als Travis Touchdown mit Laserschwert an die Spitze einer Top-10-Rangliste von Killern und erledigt zur Finanzierung der Kämpfe diverse Jobs in der offen begehbaren Stadt. Geprägt wird das Geschehen von einem einmaligen Charme aus Kitsch, Ironie und Gewalt und einer perfekt passenden Comic-Grafik. Diese elementaren Eckpunkte des Spiels werden in *No More Heroes 2: Desperate Struggle* komplett übernommen und um einige Neuerungen bereichert. So wartet auf euch neben neuen Schwertern (wobei Travis teils sogar mit zwei Klingen gleichzeitig kämpfen wird), coolen Kombos sowie auflockernden Wrestling-Moves ein weitaus größerer Umfang, als ihn der Vorgänger bieten konnte. Außerdem wird es eine brandneue Story geben, die diesmal wesentlich tiefgründiger sein soll; das Gameplay wird aber wieder klar im Vordergrund stehen.

ATTRAKTIVE SILVIA Auf diesem Hochhaus trefft ihr die osteuropäische Schönheit wohl erstmals wieder.

FRISCHES BLUT GELECKT

Zur besagten Geschichte halten sich die Entwickler bislang zwar vornehm zurück, ein paar Infos sind dann aber doch schon durchgesickert: Drei Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils befindet sich die Stadt Santa Destroy fest in den Händen eines neuen industriellen Großkonzerns. Travis lebt immer noch mit Kätzchen Jeane – mit dem es diesmal wohl sogar Minispiele geben wird – in seinem Motel und wird nun durch den Mord an einem

SOLOKÜNSTLER Auch mit einer Klinge gibt es für die Gegnerscharen wieder ordentlich auf die Mütze!

LICHTSPIELE Die Effekte im Kampf sehen viel besser als im Vorgänger aus!

Freund und nicht zuletzt durch das Wiedersehen mit der blonden Versuchung Silvia Chrystel zu einem erneutem Blutrausch angepeitscht. Eine weitere Rolle wird ein blondes Schulmädchen spielen, die Travis' größter Fan ist und um ihn kennenzulernen auch zur Mörderin wird. Wird es da wohl später ein Aufeinandertreffen geben?? Ein großer Kritikpunkt war im ersten Teil, dass die Stadt sehr steril war und insgesamt alles außerhalb der Bosskämpfe ein bisschen unfertig und leer wirkte. Dies soll sich in der Fortsetzung ändern! So kündigte „Suda 51", seines Zeichens der Kopf des Projekts, bereits an, dass man in der Entwicklung großen Wert auf die Verbesserung Santa Destroys gelegt habe. Hier werdet ihr euch übrigens auf dem Niveau von Teil eins bewegen. Was allerdings jetzt schon auffällt, ist ein viel größerer Detailreichtum, wodurch das Spiel noch schicker wirkt. Hoffentlich wird sich dieser Augenschmaus durch das gesamte fertige Spiel ziehen. Auf die Frage, ob *No*

„Es wird grandiose Bosskämpfe geben, und zwar mehr als zehn"

GANONDORF? Dieser Obermotz fordert euch mit einer Schusswaffe, die aussieht wie ein übergroßes Radio. Gefährlich ist er trotzdem

wieder entweder zu Fuß oder mit dem ebenfalls verbesserten Motorrad frei bewegen dürfen. Neben vielen neuen Gegnertypen und einer verbesserten KI gibt's auch diesmal wieder grandiose Bosskämpfe; und zwar sogar mehr als zehn! Außerdem sollt ihr Travis wieder nach Belieben einkleiden (was im Vorgänger unerwartet viel Spaß brachte und zu noch größerer Identifikation mit dem Titel führte) und diesmal sogar euer Motel dekorieren können.

LASERSCHWERT MIT MOTIONPLUS?

Technisch gesehen wird sich *No More Heroes 2: Desperate Struggle* in etwa *More Heroes 2* das neue Motion Plus unterstützen wird, antworten die Entwickler nur knapp: „Wir würden es gern einbauen." Fakt ist, dass man sich bisher noch nicht genügend mit dem Ansteckteil beschäftigt habe, die Möglichkeit einer Unterstützung aber bestünde. Wir gehen angesichts des Erscheinungstermins und mit Blick auf *Red Steel 2* jedoch eher davon aus, dass das wohl nichts wird. Definitiv wird es in Europa zwei Versionen des Spiels geben: eine brutale und eine zensierte. Bleibt nur noch abzuwarten, ob der Titel wirklich mit konsequenter Verbesserung auffahren kann. Wenn ja, erwartet uns ein sicherer Zocker-Hit im nächsten Jahr!

VORSCHAU **Wii**

NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Nicht bekannt
ENTWICKLER	Grasshopper Man.
TERMIN	Frühjahr 2010

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Wir sind sehr gespannt auf das finale Spiel! An Teil eins gab's noch Kritik, doch Desperate Struggle könnte ein Hammer werden.

GEGNERMASSEN Zwischen 60 und 65 Gegner wollen die Entwickler gleichzeitig auf euch hetzen.

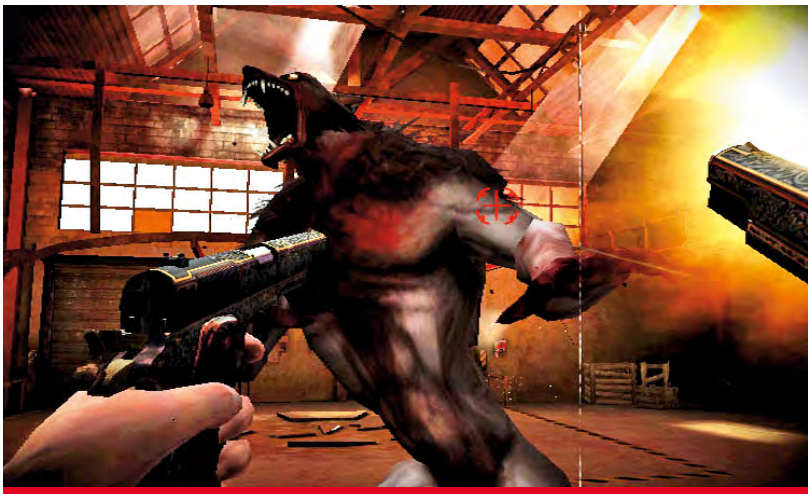
THE GRINDER

Der nächste Streich der Conduit-Macher schickt euch auf Dämonenjagd!

FAKTEN

- Neues Spiel der Conduit-Macher
- 10 bis 12 Stunden Spielzeit
- Koop-Modus für vier Spieler – auch online!
- WiiSpeak-Support
- Viele Mehrspieler-Modi
- Bis zu 60 Gegner gleichzeitig

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
David Mola
BILDER
High Voltage Software



ROTKÄPPCHENS ALBTRAUM: Dieser Werwolf entpuppte sich als zäher Widersacher.

KI-KOLLEGE: Im Spiel seid ihr immer zu viert. Eure Kollegen werden vom Computer oder euren Freunden gesteuert.

Wilder war der Wilde Westen noch nie: In *The Grinder* werden im Südwesten der USA plötzlich Dörfer und Städte von Vampiren und anderen Monstren heimgesucht. Ihr spielt ein Mitglied eines Säuberungsteams, das sich des Problems gegen Bares annimmt. Im Spiel seid ihr immer zu viert unterwegs, auch im Solo-Modus. Allerdings können alle Teammitglieder auch von menschlichen Online-Mitspielern gesteuert werden. Die Solo-Kampagne wird also problemlos zum kooperativen Mehrspielermodus. Obendrein versprechen die Entwickler viele zusätzliche Spielmodi. Es ist übrigens unverkennbar, dass *The Grinder* stark auf *The Conduit* aufbaut. Die Steuerung ist exakt dieselbe, die Grafik-Engine ebenfalls. Allerdings wurde die Grafik überarbeitet und sieht noch hübscher aus. Auffällig waren etwa die sauberen Umgebungstexturen, viele zerstörbare Objekte sowie ein Retro-Filter, der das Spiel wie einen alten Kinofilm wirken lässt.

VERTREIBT DIE MONSTERBRUT!

Im gezeigten Demo-Level stürmt ihr ein anscheinend lebloses Geisterstädtchen in der Wüste. Doch nach dem ruhigen Auftakt bricht schnell die Hölle los. Dutzende Vampirwesen greifen von allen Seiten an. Die nackten Flatterviecher sind zwar einzeln keine Gefahr, jedoch greifen sie in großen Scharen an. Ihr wehrt euch mit verschiedenen Waffen wie Pistolen, Schrotflinten und Molotowcocktails. Außerdem – und das ist typisch Videospiel – stehen überall explosive Fässer herum, die ihr mit einem gezielten Schuss entzünden könnt. In einem Haus griff uns außerdem ein riesiger Werwolf an, der sich als ausdauernder Gegner entpuppte. Im Laufe des Kampfes wurde so ziemlich jeder Gegenstand im Haus zertrümmert. Doch der gruseligste Widersacher, den wir bisher sehen durften, war ein riesiger Hüne namens Slasher. Er hat die unangenehme Eigenschaft, sich sofort hinter euch zu teleportieren, sobald ihr ihn aus den Augen lasst. Er ist damit eine Pixel-Hommage an die Bösewichte alter Horrorfilme, die ebenfalls stets hinter ihren ahnungslosen Opfern auftauchten.

SPIEL SUCHT PUBLISHER

Noch hat High Voltage keinen Vertreiber für *The Grinder* gefunden,

INTERVIEW MIT ERIC NOFSINGER UND MATT CORSO

Auf der E3 trafen wir Eric Nofsinger, kreativer Leiter von The Grinder, sowie Matt Corso, der die kreative Leitung von The Conduit hatte. Sie stellten uns ihr neues Spiel vor und beantworteten unsere Fragen.

Zunächst herzlichen Glückwunsch zum Erfolg von *The Conduit*. Das Spiel ist wirklich gelungen und bietet endlich mal wieder Futter für Shooter-Fans!
Eric Nofsinger: Wir haben seit 16 Jahren Lizenzspiele gemacht und wollten nun einfach ein größeres Projekt verwirklichen. Irgendwann hatten wir die finanziellen Ressourcen beisammen und legten los. Es ist eine aufregende Zeit und eine tolle Möglichkeit, zu zeigen, wozu wir in der Lage sind.

Und euer neues Projekt wird wieder ein Shooter.
Matt Corso: *The Grinder* ist wirklich wichtig für uns, da es dort ansetzt, wo *The Conduit* aufgehört hat – technisch wie spielerisch. Viele Dinge, mit denen wir bei der Entwicklung von *The Conduit* experimentiert haben, können wir hier endlich umsetzen. Es gibt deutlich mehr zerstörbare und interaktive Umgebungen, riesige Gegner-Horden und eine dynamische Spielerfahrung.

Auf welches Feature seid ihr besonders stolz?
Eric Nofsinger: Wir haben diese lernfähige künstliche Intelligenz. Unser Demo-Level fühlt sich bei jedem Durchgang anders an. Denn die Gegner kommen stets aus anderen Richtungen und in verschiedener Anzahl. Hier reicht es nicht, sich die Angriffsmuster zu merken. Außerdem erhöht das den Wiederspielwert enorm.

Und der Mehrspielermodus? Habt ihr auch für den ein paar Ideen?
Eric Nofsinger: Wir werden es wie bei *The Conduit* halten. Da hatten wir 13 Mehrspielermodi. Für *The Grinder* planen wir sogar noch mehr. Beispielsweise könnt ihr die Kampagne allein durchspielen oder zu viert. Oder mit einem Freund und 2 KI-Mitspielern. Ebenso können zwei Spieler an einem Fernseher per Splitscreen zusammen mit anderen Spielern online zocken. Und natürlich unterstützen wir auch Wii Speak.

Und Wii MotionPlus?
Eric Nofsinger: Na klar! Einer der Charaktere ist Miko, eine japanische Auftragskillerin. Ihre Standardwaffe ist ein Katana-Schwert. Obendrein gibt es auch andere Nahkampfwaffen wie Rohre oder Sägen. Da werden wir Wii MotionPlus nutzen.

Euer Spiel erinnert ganz schön stark an Valves Zombie-Survival-Shooter *Left 4 Dead (dt.)* für Xbox 360 und PC.
Matt Corso: Nein, es ist eher eine 3D-Version unseres Actionspiels *Hunter: The Reckoning*, das vor über fünf Jahren erschien. Außerdem geht es bei *The Grinder* nicht um das Überleben. Der Ansatz ist viel offensiver. Ihr spielt schließlich freiberufliche Vampirjäger, die gegen Geld Gemeinden von ihren Monsterproblemen befreien.

Wie erklärt ihr eigentlich, dass plötzlich lauter Dämonen als Landplage auftauchen?
Matt Corso: Nun, das Geheimnis werden wir diesmal noch für uns behalten.

EINGEKESSELT In Häusern könnt ihr die beengten Verhältnisse für euch nutzen.

FEUERWERK Die Molotowcocktails eignen sich hervorragend gegen Gruppen von Gegnern.

doch angesichts des jüngsten Erfolges dürfte das nicht schwierig werden. Die Nonstop-Baller-Action macht einen durchweg unterhaltsamen Eindruck und kann gerade technisch wirklich überzeugen. Gute Ego-Shooter gibt es ohnehin zu wenig und angesichts der guten Grundlage, auf der das Spiel aufbaut, erwartet uns mindestens ein grundsolides Spiel. Es mag nicht gerade der tiefgründigste Wii-Titel werden. Doch wenn ihr Lust habt, euch mit ein paar Freunden in hektische Kämpfe gegen eine Übermacht von Gruselwesen zu stürzen, freut euch drauf! Wir sind froh, dass High Voltage Software den Schritt vom kleinen Studio zum Hersteller von Premium-Games wagt. Dass sie was draufhaben, bewiesen sie ja schon bei *The Conduit*. Die Jungs haben clevere Ideen, können im Bereich Grafik mehr als viele Konkurrenten und stehen außerdem zur Wii-Konsole. Da wird uns Nintendo-Fans sofort warm ums Herz!

VORSCHAU Wii

THE GRINDER

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Nicht bekannt
ENTWICKLER	High Voltage Software
TERMIN	Ende 2010

EINSCHÄTZUNG ●●●●◐

FAZIT: Technisch überzeugt der Grusel-Shooter schon jetzt. Im Koop-Modus könnte der Titel ein absoluter Dauerbrenner werden.

GESPIELT

VIDEO AUF DVD

Wii SPORTS RESORT

Fast schon ein Test: Wir haben alle zwölf Disziplinen gespielt und verraten euch, ob das 5-Sterne-Resort einen Aufenthalt wert ist!

FAKTEN

- Zwölf Sportarten, darunter zwei aus dem Original
- Golf und Bowling mit optimierter Steuerung
- Wii MotionPlus liegt bei …
- … und wird zwingend benötigt
- Grafik in 480p und 16:9

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Nintendo

Genießen Sie an unserer Minibar fruchtige Cocktails und lassen Sie sich von der Sonne der Isla Delfino verwöhnen! Unser All-Inclusive-Büffet schmeichelt Ihrem Gaumen mit regionalen Spezialitäten – natürlich hausgemacht. Und um die Seele baumeln zu lassen, empfiehlt sich ein Besuch in unserem großzügig ausgestatteten Saunabereich sowie die Inanspruchnahme unserer meditativen Rückenschule. Weil Sie es uns wert sind." Klingt wie ein Werbetext für eine mallorcinische Hotelanlage? Stimmt fast. Wir wollen euch auf *Wii Sports Resort* einstimmen und da ist uns jedes Mittel recht. Zwölf Minispiele umfasst die zweite große Minispielsammlung – und deren spielerische Qualität ist erstaunlich hoch.

EINE INSEL MIT ZWEI BERGEN

Da wären zum Beispiel Bowling und Golf, die einzigen Disziplinen, die wir schon aus dem Original kennen. Doch beim Golfen lassen sich jetzt sowohl die Schlägerposition als auch die Kraft beim Anschlag viel präziser bestimmen. Beim kurzen Bowling-Probespiel schafften wir es, die Kugel mit einer spät ausgeführten, ruckartigen Geste noch leicht anzudrehen. Zwar ist die Bahn, auf der wir spielen, immer noch dieselbe, aber was soll's? Einem geschenkten Gaul – in diesem Fall zwei bereits bekannten Minispielen – schaut man bekanntlich nicht ins Maul.

Beim anschließenden Kanu-Trip holten wir uns zur Verstärkung einen zweiten Mitspieler ins Boot. Im Team paddelten wir im richtigen Takt mit der Wii-Fernbedienung und gelangten sogar ans Ziel, ohne mit den zahlreichen Hindernissen zu kollidieren. Eine Meisterleistung, auf die wir ein klein wenig stolz sind. Die Jetski-Runde (im Spiel „Power-Crusing" genannt) hinterließ anschließend gemischte Gefühle: Weil sich keinerlei Tricks ausführen lassen, sondern nur ein kurzzeitiger Turbo-Boost aktivierbar ist, ist unser Traum nach einem „Wave Race mit Miis" leider geplatzt. Immerhin machte der Wellenritt, bei dem es aufs Umschiffen aller Bojen ankommt, trotz simpler Spielmechanik eine Menge Spaß – und sogar weitere Strecken warten aufs Freischalten. Somit sind wir also wieder versöhnt. Warum mit dem Wakeboarding ein recht ähnliches Spiel auf der Disc ist, wissen wohl nur die Designer. Das hätte es jedenfalls nicht gebraucht. Das anschließende Frisbeewerfen hat uns an das gleichnamige Minispiel aus *Tiger Woods PGA Tour 10* erinnert. Die „Hund fang die Scheibe"-Disziplin profitiert maß-

BEACH-BIKING Hier ist voller Armeinsatz gefordert. Das ähnliche Minispiel aus Wii Fit Plus wird übrigens mit Board gesteuert.

SAUBER EINGETÜTET! Basketball wäre bei manch einem Publisher sogar als Vollpreisspiel durchgegangen. Die Regeln sind recht simpel.

TÜMPEL-TRIP Die Kanu-Disziplin absolvierten wir als Zweier-Team. So war stetige Koordination mit dem zweiten Spieler gefordert. Teamwork rockt!

LINK'S CROSSBOW TRAINING? Pfeil und Bogen gab es schon bei Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen. Diesmal spielt es sich präziser.

geblich von der verbesserten Bewegungserkennung und führte uns vor Augen, wie ungelenk wir eigentlich sind. Jedenfalls sollten wir mal wieder öfter nach draußen gehen, um die Dynamik einer Frisbee zu studieren. Dann klappt's auch irgendwann mit dem Highscore!

DIE NUMMER 1 IM RESORT

Als unser ganz persönlicher Resort-Favorit hat sich DER Klassiker schlechthin entpuppt: Tischtennis. Schlag von links, Schlag von rechts, 360-Grad-Turn, Schläger in Rückenhaltung, Schmetterball – mit Wii MotionPlus alles kein Problem. Hier zeigt sich eindrucksvoll, wozu der unauffällige weiße Stecker fähig ist. Wir sehen nur ein Problem: *Wii Sports* ist ein Partyspiel, das man immer dann aus dem Regal holt, wenn Besuch da ist. Aber wer hat schon vier MotionPlus-Aufsätze zu Hause? Dass sich auch Nintendo dieses Problems bewusst ist, zeigt sich darin, dass viele Sportarten nur zu zweit spielbar sind. Gestört hat uns das in den meisten Fällen allerdings recht wenig. Das Flugzeug-Spiel erinnert uns zum Beispiel stark an die Multiplayer-Gefechte in *Lylat Wars*: Zwei Wii-Piloten duellieren sich auf der großen Insel – als Einzelspieler grast man das Eiland nach allen Sehenswürdigkeiten ab, was uns nur äußerst kurz motivierte.

Ausgerechnet *Wii Sports Resort* könnte übrigens der Vorbote für die nächste *Zelda*-Episode sein: Shigeru Miyamoto verwies in einem Interview auf das Pfeil-und-Bogen-Minispiel – so ähnlich könnte er sich auch den Distanzwaffen-Gebrauch in der *Zelda*-Serie vorstellen. Wir wussten es ja schon immer: Die Miis sind in Wahrheit die Platzhalter für unseren Link!

VORSCHAU Wii

WII SPORTS RESORT

GENRE	Sport
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Nintendo
TERMIN	24. Juli 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Die 12 Sportarten zeugen von durchdachter Programmierung und bekräftigen MotionPlus als verlängerten Arm der Wii-FB.

VOLLE KANNE AUF DIE ZWÖLF

Für Lesefaule: Hier verraten wir euch kurz, was wir von den zwölf Resort-Sportarten halten.

Mountainbike	Sehr schweißtreibend, da die Hand immer in Bewegung ist.
Basketball	Tom hatte so richtig Spaß, Christoph eher weniger – er kennt die Regeln nicht.
Pfeil und Bogen	Erinnert an die Einlage aus *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen*
Golf	Verbesserte Steuerung gegenüber dem ersten *Wii Sports* – gut!
Bowling	Jetzt ist es möglich, die Kugel anzudrehen – bravourös erweitert!
Tischtennis	Hat uns auf Anhieb witzige Matches beschert und ist bislang unser Favorit.
Frisbee	Spielt sich dank hervorragender Bewegungserkennung sehr gut.
Power-Cruising	Der erhoffte Wave-Race-„Killer" ist es nicht geworden, trotzdem lustig.
Wakeboarding	Spielt sich ähnlich, aber hat uns weniger gefesselt als das Power-Cruising.
Schwertkampf	Ein hervorragendes Samurai-Spiel mit hoher „Noch mal kurz ne Runde!"-Motivation.
Flugzeug und Co.	Zu zweit richtig genial – reicht dann sogar an *Lylat Wars* heran. Auch mit Fallschirmspringen!
Kanu	Am besten zu zweit, wenn man im richtigen Takt paddeln muss.

MONSTER HUNTER TRI

In Japan schon längst ein Bombenerfolg. Sorgt die Wii-Version auch bei uns für einen Monster-Boom?

FAKTEN

- Online bis zu vier Spieler, Splitscreen für zwei Spieler
- Charakter-Editor
- Kein endgültiges Ziel. Die Monsterjagd geht weiter, so lange ihr wollt
- Stärke der Charaktere abhängig von Ausrüstung (nicht Erfahrungspunkte)
- Über zehn verschiedene Waffentypen
- Über 30 Bossmonster

TEXT
Christian Schönlein

LAYOUT
David Mola

BILDER
Capcom

In Japan ist *Monster Hunter* ein echtes Phänomen. Wer in Fernost eine PSP aus der Westentasche zieht, muss damit rechnen, sofort von etlichen Leuten umringt zu werden, die mit euch *Monster Hunter* spielen wollen. Zwar gab es auch ein paar Teile für die PlayStation 2, die waren aber nie so erfolgreich wie die Versionen für Sonys Handheld. Eigentlich erstaunlich, liegt *Monster Hunter* doch ein Spielkonzept zugrunde, das wie geschaffen ist für durchzockte Nächte auf der Couch. Ein Ziel, das die Wii-Version durchaus erreichen könnte. Immerhin erfüllt sie die immer lauter werdenden Rufe genervter Nintendo-Fans, die von Casual-Games die Nase voll haben. *Monster Hunter* ist so „hardcore", wie es nur geht.

WEIDMANNSHEIL!

Das Spiel-Prinzip klingt erst einmal simpel: Alleine oder mit bis zu drei Freunden geht ihr auf die Jagd nach gigantischen, dinosaurier-ähnlichen Monstern. Besiegt ihr diese, levelt euer Charakter aber nicht etwa auf wie in einem Rollenspiel. Stattdessen müsst ihr die erlegte Bestie ausnehmen und während der Missionen auch mal mit einer Spitzhacke nach Erzen schürfen. Die Materialien, die ihr so sammelt, bringt ihr zwischen einzelnen Missionen zu einem Schmied, der euch daraus neue Waffen und Rüstungen fertigt. Wie stark ihr seid, hängt also einzig und allein von eurer Ausrüstung ab. Welche Waffe ihr tragt, bestimmt denn auch eure Spielweise. Mit einer Lanze etwa könnt ihr Gegner „locken", sie also in einer bestimmten Position festhalten, während eure Kameraden mit den Großschwertern das Grobe übernehmen. Bogen- und Armbrust-Schützen unterstützen derweil aus der Distanz, müssen sich ihre Munition dafür aber selber erstellen. Dafür haben die dann auch die größte Angriffsvielfalt. Soll ein Feuerpfeil fliegen, ist gerade Blitz-Schaden angebracht oder ist die Betäubungsmunition doch eher

KOCHKURS Alles muss man selber machen. Sogar euren Proviant. Für Essensvorräte jagt ihr harmlose Dinos und grillt deren Fleisch.

BRATHÄHNCHEN Die Waffenvielfalt ist riesig! Gut so, denn jedes Monster hat seine Schwächen. Hier ist Feuerschaden angebracht.

FRAGE DER TAKTIK Eine hungrige Rathian geht auf Beutejagd. Die kleinen Raptoren schafft sie euch so aus dem Weg. Allerdings wird der Drache selber wieder fitter.

hilfreich? Die Möglichkeiten sind schier endlos! Ein Blick auf die Waffenbäume, also jene Schemata, die zeigen, welche Waffe ihr ausgehend von welcher weiter entwickeln könnt, sind erschlagend im Umfang. Für jeden Waffentyp gibt es dutzende Einträge!

HUNGRIGE DINOS

Dieses Grundkonzept hat sich in den vergangenen Jahren kaum geändert. Stets waren es obligatorische Erweiterungen wie neue Kreaturen, Umgebungen oder Waffen, die für noch mehr Umfang sorgten. Das wird sich auch beim dritten Teil kaum ändern. Wieder sind es Verbesserungen im Detail, die die Serie einfach noch ein Stück runder machen sollen. In *Monster Hunter Tri* werdet ihr zum Beispiel erstmals unter Wasser jagen können. Für das Wii-Debüt haben sich die Entwickler aber noch mehr einfallen lassen. So war es für Jäger bislang immer (über)lebenswichtig, neben ihrer Gesundheitsanzeige auch die Ausdauer im Blick zu behalten. Rennen und Ausweichen geht eben auf die Kondition; kommt ihr aus der Puste, müsst ihr euch also mit einem leckeren Steak wieder aufpäppeln. In *Monster Hunter Tri* trifft dies genauso auf die Monster zu. Wenn diese ermüden, müssen auch sie essen. Der Gejagte wird so zum Jäger und geht schon mal auf andere Dinos los. Das hat für euch Vor- und Nachteile: Einerseits erleichtert es euch die Arbeit, weil der Drache Rathalos etwa störende Raptoren vom Feld fegt. Andererseits wird euer Hauptgegner dann selbst wieder fitter und gefährlicher. Dadurch kommt eine neue taktische Komponente zum Gameplay hinzu.

KONTROLLE FÜR ALLE

Einer der größten Kritikpunkte an *Monster Hunter* war bislang die Steuerung. Die war schon immer recht voll belegt, so voll, dass gerade die Kamerakontrolle darunter litt. Wie genau die überarbeitete, an Wiimote und Nunchuk angepasste Steuerung aussehen wird, ist bislang noch nicht bekannt, aber hier gelobt Capcom Besserung. Wer bereits Erfahrungen mit der Serie gesammelt und sich an das alte Steuerschema gewöhnt hat, darf trotzdem auf eine alternative Unterstützung für den Classic Controller oder das GameCube-Pad zurückgreifen. Wenn ihr uns fragt, klingt all das nach einem Fest sowohl für alteingesessene Fans der Serie sowie für ausgehungerte Hardcore-Gamer, die noch nie auf die virtuelle Jagd gegangen sind. Da hoffen wir, dass dieser potenzielle Hit-Kandidat auch bei uns veröffentlicht wird. Also Capcom, kündigt das Teil endlich für den deutschen Markt an! Eure ersten Fans habt ihr bereits in unserer Redaktion gefunden.

VORSCHAU **Wii**

MONSTER HUNTER TRI

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Capcom
TERMIN	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Sucht erzeugende Monsterhatz für vier Spieler. Wir hoffen auf ein PAL-Release. Bitte, bitte mit ganz viel Sahne obendrauf!

ABWECHSLUNGSREICH Nicht immer jagt ihr große Monster. In manchen Missionen müsst ihr auch bestimmte Gegenstände finden oder Eier aus solchen Dino-Nestern stibitzen.

ZENTRALE Die Stadt ist Ausgangspunkt für eure Abenteuer. Hier erstellt ihr Waffen und rüstet euch für den nächsten Auftrag.

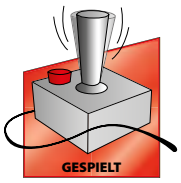
PREMIERE Erstmals geht's in Monster Hunter auf Tauchfahrt. Die Unterwasserwelten werden sogar von neuen Wesen bevölkert.

FAKTEN

- Neue Wii-Disziplinen: Eishockey, Ski-Slalom, Eiskunstlauf
- Neue DS-Disziplinen: 2er-Bob, Ski-Abfahrt
- Story-Modus für DS
- Actiongeladene Dream-Events
- Donkey Kong spielbar!

TEXT
Thomas Eder
LAYOUT
David Mola
BILDER
Sega

ÜBER 60 WEITERE SCREENSHOTS! WWW.N-ZONE.DE



MARIO & SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN
Neues vom winterlichen Gipeltreffen: Charaktere, Disziplinen …

Auch wenn es nicht wirklich zur Jahreszeit passt, möchten wir euch die neuesten Infos zu *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen* natürlich nicht vorenthalten. Ganz besonders nicht, weil Sega auf der diesjährigen E3 neben einer Vielzahl an Screenshots auch neue Charaktere und Disziplinen zum zweiten sportlichen Aufeinandertreffen der beiden Superstars enthüllte.

Für die Wii waren bislang 4er-Bob, Ski-Slalom und Eisschnellauf angekündigt, seit der E3 sind zudem noch Eishockey, Dream Ski Cross und Eiskunstlauf bekannt. Bei Letzterem müsst ihr mit der Fernbedienung der Wii im richtigen Rhythmus nachschwingen, was euch auf dem Eis angezeigt wird. Seid ihr gut im Timing und führt die richtigen Bewegungen aus, zaubern eure Spielfiguren dann beeindruckende Kunststücke aufs Eis. Im fertigen Spiel werden euch insgesamt sechs – unterschiedlich anspruchsvolle – Musikstücke für eure heißen Auftritte auf dem Eis zur Auswahl stehen. Als Kontrastprogramm zum eleganten Ritt übers Eis passt hervorragend der Raubein-Sport Eishockey, den Sega ebenfalls als neue Disziplin in der Wii-Fassung enthüllt hat. Das Gameplay darin ist bewusst einfach gehalten, bietet aber die Möglichkeit, den Puck durch Passen mit Energie zu laden und so gewaltige Schüsse aufs gegnerische Tor abzulassen! Die dritte enthüllte Disziplin ist Dream Ski Cross, das sich am ehesten als Rennspiel auf Skiern beschreiben lässt und etwas an *Mario Kart* erinnert.

Und auch für den DS geizte Sega nicht mit neuen Infos: Neben der Bekanntgabe der neuen Disziplinen Ski-Abfahrt und 2er-Bob wurden Abenteuer-Modus sowie die Dream Events näher erläutert. Doch zuerst zu den Disziplinen: Beim Bobfahren müsst ihr die Balance der beiden Fahrer einzeln regeln, indem ihr auf dem Steuerkreuz nach rechts und links drückt und zwischen den Fahrern mit den Buttons hin und her wechselt. Das Skifahren ähnelt sehr der Wii-Fassung, in der ihr ebenfalls im Slalom Tore umfahrt und mit Extrazeit belohnt werdet, wenn ihr die Tore richtig passiert. Besonders spaßig dürften die Dream-Events werden, bei denen es sich um abgewandelte und mit coolen Extras vollgepumpte Disziplinen handelt, in denen ihr gegen einen Mitspieler oder die KI antretet. Doch die Handheld-Fassung hat noch mehr zu bieten, nämlich einen Story-Modus names Adventure Tours. Darin müsst ihr Missionen erfüllen und in den normalen Disziplinen antreten, um Bowser und Dr. Robotnik von dem Plan abzuhalten, sämtlichen Schnee auf der Welt zu schmelzen. Ein toller Modus, der Fans des Nintendo- und des Sega-Lagers ganz besonders heiß machen wird!

EISHOCKEY Hier geht's dank unkomplizierter Steuerung und Power-Schüssen sehr schnell zur Sache!

SKI-SLALOM Die Dream-Wettbewerbe sind spektakulärer inszeniert als normale Events.

DONKEY KONG! Auch der schwergewichtige Primat aus dem Hause Nintendo ist mit dabei!

ADVENTURE TOURS Auf dem DS erlebt ihr ein Abenteuer mit euren Helden!

VORSCHAU Wii

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN

GENRE	Sport
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Sega
TERMIN	Herbst/Winter 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●◐

FAZIT: Sehr cool! Die neuen Disziplinen machen einen super Eindruck und noch mehr Lust auf das Winterspektakel!

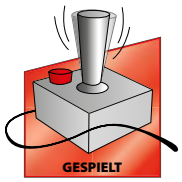
ABWECHSLUNGSREICH Die Ballerei findet in Städten, Ruinen, unter Wasser und an weiteren coolen Schauplätzen statt.

ABGETAUCHT In Hinsicht auf die Grafik sind die Abschnitte unter Wasser besonders beeindruckend.

MÄCHTIG Ihr dürft euch – wie es sich für ein gutes Ballerspiel gehört – auf riesige Bossgegner freuen!

ACTION NONSTOP In der Ballerorgie fliegen euch ununterbrochen feindliche Geschosse um die Ohren.

SIN & PUNISHMENT 2



Diesmal auch für Europa: Die Fortsetzung des N64-Kult-Shooters!

Nachdem die meisten europäischen Spieler knapp zehn Jahre warten mussten, bis sie *Sin & Punishment* zumindest auf der Virtual Console spielen konnten, wird der Nachfolger jetzt offiziell auch bei uns veröffentlicht. Das Entwicklerteam Treasure wird nur für wenige junge Spieler ein Begriff sein, Fans klassischer 2D-Ballerspiele hingegen wird bei dem Namen warm ums Herz, denn Genre-Perlen wie *Radiant Silvergun* (Sega Saturn) oder *Ikaruga* (DreamCast, GameCube) stammen von dem japanischen Kultstudio. Doch genug Videospielgeschichte – jetzt gibt's unsere brandheißen Spieleindrücke zum nächsten Treasure-Shooter für die Wii!

OLDSCHOOL

Am grundliegenden Gameplay hat sich wenig verändert: In bester Rail-Shooter-Manier scrollt ihr durch die Levels, haltet euch Gegnerhorden durch pausenloses Geballer mit den verschiedensten Waffen vom Hals und weicht den Unmengen an gegnerischen Geschossen aus. In der Offensive greift ihr zum Schwert, um Feinde in eurer unmittelbaren Umgebung auszulöschen – aus der Distanz feuert ihr per Fadenkreuz auf die Gegner und könnt sie – sofern ihr die Zeit dazu habt – auch fest anvisieren. Als Spielfiguren stehen euch Isa und Kachi zur Auswahl. Das Abenteuer führt die beiden Helden in zahlreiche Szenarien wie futuristische Großstädte, Ruinen und Unterwasserwelten, in denen massenweise Gegner aller Größen auf euch lauern. Wie nicht anders zu erwarten, sind vor allem die Endbosse wieder vom Feinsten und fordern sogar strategisches Vorgehen inmitten der Ballerorgie. Gespielt wird mit der Wii-FB und dem Nunchuk, wobei ihr das Fadenkreuz mit dem Pointer und eure Spielfigur mit dem Analogstick auf dem Nunchuk steuert, was in der Praxis auch sehr gut funktioniert. Grafisch macht das Spiel einen ordentlichen Eindruck, wird aber sicher auch wieder die Kritiker der Wii auf den Plan rufen, die die Vielzahl an bewegten Objekten und Explosionen auf dem Bildschirm übersehen und stattdessen über ein bisschen Flimmern klagen. Doch vielleicht geben die Entwickler in der Hinsicht ja auch noch etwas Gas … Insgesamt macht das Spiel einen sehr guten Eindruck – für jeden, der klassische Shooter mag und im Idealfall auch gern alleine ballert. Wer gern einen menschlichen Mitspieler an seiner Seite hat, schaut auch bei der Fortsetzung in die Röhre: Einen Mehrspieler-Modus wird es nicht geben. Dafür natürlich ein cooles Kombo-Punkte-System, das euch auch nach dem einmaligen Durchspielen immer noch dazu anstacheln soll, eure Highscores nach oben zu schrauben. Ihr habt Lust auf Ballern bekommen? Dann hilft euch die VC-Fassung des ersten *Sin & Punishment* sicher dabei, die Zeit bis zum Release 2010 zu überbrücken!

VORSCHAU **Wii**

SIN & PUNISHMENT 2

GENRE	Action
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Treasure
TERMIN	2010

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Äußerst kurzweilige Balleraction mit gewaltigen Bossgegnern, schicker Optik und coolen Waffen – eben allem, was dazugehört!

FAKTEN

- Steuerung mit Wii-FB und Nunchuk
- 2 Spielfiguren
- Vom Kult-Entwickler Treasure
- Kombo-Punkte-System

TEXT
Thomas Eder
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

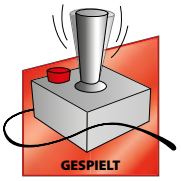
FAKTEN

- 21 neue Übungen
- Ihr könnt eigene Workouts erstellen …
- … und verschiedene Körperbereiche trainieren
- Mit Kalorienanzeige
- Wii-Motion-Plus-Support ungewiss

TEXT
Sandra Friedrichs
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo

Wii FIT PLUS

Dieses Jahr steht unter dem Fitnessstern



Wii Fit hat alles, was Hardcore Gamer abschreckt: Eine knuffige Grafik, eine täglich begrenzte Spielzeit und Minispiele mit sehr viel Körpereinsatz. Trotzdem verkauft sich das Spiel extrem gut, was natürlich auch an dem großen Zuwachs der Casual-Gamer liegt. Deswegen ist sich Nintendo nicht zu schade, den Spielermassen ein zweites *Wii Fit* zu schenken.

EIN ADD-ON?!

Bei insgesamt nur 21 neuen Übungen können wir kaum von einem eigenständigen Spiel reden. Es beinhaltet die altbekannten Minispiele, 15 weitere Balance-Aufgaben und sechs Kraft- und Yogatrainingseinheiten. Auch wenn es dadurch nur als Add-on gilt, konnten uns die frischen Minispiele trotzdem überzeugen. *Wii Fit Plus* ist um einiges schweißtreibender als sein Vorgänger! Beim Island Cycling müsst ihr kräftig in die Pedale treten beziehungsweise auf dem Balance Board eure Füße im Rhythmus auf und ab bewegen. Die Wii-Remote haltet ihr dabei quer wie einen Fahrradlenker und schlängelt euch durch einen mit Checkpoints gespickten Parcours. Nach einer Weile spürt man schon seine Beine und natürlich auch die Arme, die ihr durchgängig ausgetreckt vor euch halten müsst. Noch anstrengender ist das Birds Eye – Bulls Eye. Euer Mii schlüpft in ein witziges Hühnerkostüm, fliegt durch die Lüfte und landet hoffentlich sicher auf einer der Plattformen. Eure Aufgabe ist es, die Spielfigur durch Gewichtsverlagerungen auf dem Balance Board zu lenken und mit Flatterbewegungen der Arme in der Luft zu halten. Das sieht zwar extrem affig aus, doch treibt es einem die Schweißperlen auf die Stirn. Die Schwierigkeit dabei ist es, sich auf die Arme und Beine zu konzentrieren, mit denen ihr unterschiedliche Bewegungen ausführen müsst. Ihr wollt nicht nur fit werden, sondern auch eure Mathe-Fähigkeiten verbessern? Dann ist das Perfect 10 etwas für euch! Um euren Mii herum sind Buttons mit einer Zahl verteilt und ihr versucht diese mit etwas Hüfteinsatz zu berühren. Dabei müsst ihr immer die Summe 10 erreichen.

Im Großen und Ganzen legt Nintendo glücklicherweise mehr Wert auf den Fitnessfaktor und so kommt ihr auch bei *Wii Fit Plus* endlich mal ins Schwitzen. Auch wenn das Spiel keine großen Neuerungen bietet, sind wir uns dennoch sehr sicher, dass es ein Erfolg wird – vor allem, weil die Casual-Gamer sofort zugreifen werden.

WIE, RECHNEN? Auch wenn ihr kein Ass in Mathe seid, könnt ihr dieses Spiel bestimmt meistern.

TAKTGEFÜHL Macht die Bewegungen der anderen Miis nach, um die perfekte Pose zu imitieren.

DAS HUHN IST LOS Das Spiel sieht nicht nur lustig aus, sondern geht auch ganz schön in Arme und Beine.

VORSCHAU **Wii**

Wii FIT PLUS

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Nintendo
TERMIN	Herbst 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Ein Add-on zu Wii Fit, das euch zum Schwitzen bringen wird. Fans können sich auf jeden Fall schon freuen!

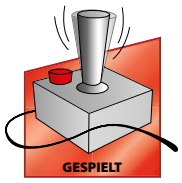
ENDLESS OCEAN 2: BEAUTIFUL OCEAN

Nintendo entführt euch ein zweites Mal in den unendlichen Ozean!

FAKTEN

- Abwechslungsreiche Tauchgebiete
- Verbesserte Grafik
- Tolle Atmosphäre
- 2 Spieler online
- Wettereffekte
- Vielzahl an Unterwasserlebewesen
- Neue Aufgaben

TEXT
Thomas Eder
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo



Für viele zählt *Endless Ocean* zu den Titeln mit der schönsten Atmosphäre auf der Wii. Ob Lagunen, Schiffswracks oder Korallenriffe – die ansprechend gestalteten Umgebungen in Verbindung mit den relaxten Klängen machten jeden virtuellen Tauchgang zu einem angenehmen, entspannenden Erlebnis. Spielerisch war der erste Teil leider nicht über jeden Zweifel erhaben, doch auch hieran hat Nintendo für den Nachfolger mit dem Titel *Beautiful Ocean* noch gefeilt. Kürzlich hatten wir die Gelegenheit, in den wunderschönen Nintendo-Ozean abzutauchen und ein paar Eindrücke aus erster Hand zu sammeln!

Die größte Überraschung gab's gleich zu Beginn: Die Tauchgebiete von *Endless Ocean 2* sind diesmal um den gesamten Erdball verteilt. Ob ihr an paradiesischen Karibik- und Südseestränden, im Roten Meer oder gar in einem südamerikanischen Fluss inmitten des Duschungels oder den eisigen Tiefen des Eismeers abtauchen wollt – in puncto Abwechslung übertrifft der zweite Teil den Vorgänger um Längen! Aber auch was das Angebot an Unterwasserlebewesen betrifft, packt Nintendo mit der Fortsetzung noch ordentlich einen drauf: Auf Hunderte verschiedene Tierchen werdet ihr bei euren Tauchgängen treffen. Natürlich könnt ihr wieder in Begleitung eines Delphins tauchen und euch diesmal sogar von ihm ziehen lassen. Aber auch mit einem menschlichen Mitspieler könnt ihr erstmals via Internet gemeinsam auf Erkundungstour gehen. Am Missionsdesign wurde ebenso wie an einer präsenteren Story gearbeitet, sodass ihr auch alleine immer etwas zu tun habt.

Und zu guter Letzt noch ein paar Worte zur Technik: Die Grafik wurde deutlich sichtbar verbessert, was in Verbindung mit den relaxten Sounds eine noch bessere Unterwasser-Atmosphäre aufkommen lässt. Besonders schön sind die Wettereffekte, die sich beispielsweise bei Regen oder unruhiger See auf eure Sicht auswirken. Eine vielversprechende Fortsetzung, die Fans des Vorgängers sofort in ihren Bann reißen wird!

NEUGIERIG? Auch in der Fortsetzung gibt es in den sehr weitläufigen Tauchgebieten eine Menge zu entdecken.

VORSCHAU Wii

ENDLESS OCEAN:
BEAUTIFUL OCEAN

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	ARIKA
TERMIN	2010

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Schöner, anspruchsvoller, abwechslungs- und umfangreicher. So lässt sich Beautiful Ocean im Vergleich mit dem Vorgänger beschreiben!

SCHICK Die Grafik ist deutlich schöner und detailreicher als die des ersten Teils und sorgt wieder für eine tolle Unterwasser-Atmosphäre.

ABWECHSLUNGSREICH Sogar in einem trüben Fluss inmitten des südamerikanischen Urwalds geht ihr auf Tauchstation.

KEIN WEG ZU WEIT Kracht mit Smasher durchs gesamte Level-Inventar. Das macht Spaß!

BOING FLIP Euch erwarten viele ausgeflippte Welten, durch die ihr die Kugel manövrieren müsst.

SPAN SMASHER

Das kommt heraus, wenn man Tennis und Flipper kombiniert!

TEXT Florian Hamburger
BILDER N-ZONE

Span Smasher besticht in erster Line durch sein außergewöhnliches Spielkonzept: Bei dem quietschbunten Titel aus dem Hause Nintendo handelt es sich nämlich um eine Mischung aus Tennis und Flipper. Dabei bringt ihr den fliegenden und titelgebenden Ball Smasher dazu, durch Hindernisse und Barrieren zu krachen. Der Ball prallt immer wieder hin und her, während ihr seine Bewegungen mit der Wii-Fernbedienung steuern müsst. Die Story hinter der schwebenden Kugel: Smashers Inselparadies wird bedroht. Weitere Details sind momentan noch nicht bekannt, aber wir gehen davon aus, dass die Geschichte und die Hintergründe bei der Non-Stop-Action auch nicht so wichtig sind. Ihr müsst den Ball immer wieder in Bewegung halten, denn verharrt dieser zu lange am Bildschirmrand, wird er von einem mehrköpfigen Drachen attackiert. Um die Herausforderungen auch abwechslungsreich zu halten, bekommt ihr nach und nach neue Fähigkeiten und Formen. Zum Beispiel werdet ihr riesig, teilt euch in mehrere Bälle oder verwandelt euch in Metall. In puncto Technik reißt der Titel zwar keine Bäume aus, macht aber durchaus Spaß, wovon wir uns beim (nach einigen Minuten schweißtreibenden) Probespielen selbst ein Bild machen konnten. Übrigens wird auch gleich die neue Nintendo-Hardware von *Span Smasher* unterstützt: Mit Wii MotionPlus werden eure Bewegungen genauer erkannt und das Schwingen der Wii-FB macht noch mehr Spaß!

VORSCHAU **Wii**

SPAN SMASHER

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	artoon
TERMIN	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Wir sind gespannt, welche Formen Smasher noch annehmen kann, um mit Karacho durch die Level zu düsen!

HAMMER TIME Vorrangig dürft ihr Nahkampfwaffen einsetzen, eure Gegnerlinien könnt ihr aber auch verschießen.

KABUKI Die Schauplätzte sind teilweise abgedreht. In ein Kabuki-Theater verschlägt es euch auch.

LINE ATTACK HEROES

Welche Linie fahrt ihr bei Action-Spielen?

TEXT Florian Hamburger
BILDER N-ZONE

Immer mal wieder gibt es Überraschungen bei unserem Lieblings-Hobby: Während viele Entwickler vorrangig auf immer dieselben Muster zurückgreifen, um Spiele zu verkaufen, wagen sich manche auch mal an etwas anderes. *Line Attack Heroes* ist ein hervorragendes Beispiel hierfür: Auf der Suche nach den verlorenen Teilen einer mysteriösen Drachenstatue trefft ihr auf viele verschiedene Gegner, denen ihr im Nahkampf zu Leibe rücken müsst. Und jetzt kommt der Clou an der ganzen Sache: Besiegte Gegner reihen sich vor euch in einer Linie auf und können von euch wiederum im Kampf eingesetzt werden und so ganz unterschiedliche Attacken fabrizieren. Eure eroberten Gegnerlinien setzt ihr am Ende der Stages natürlich auch gegen fiese Bosse ein. Diese erfordern bestimmte Strategien, wenn ihr eure Enemy-Lines etwa als Peitsche benutzt. Gute Reflexe aber reichen euch bei dem actionreichen Titel nicht aus – auch Köpfchen ist gefragt, wenn ihr eure Attacken möglichst effektiv ausführen wollt. Vor allem wenn sich vier Spieler im angekündigten Koop-Modus zusammentun, sollte man sich doch halbwegs beim Spielen abstimmen, damit die spaßige Gegnerschwingerei nicht allzu chaotisch wird. Gesteuert wird das Spektakel mit der Wii-Fernbedienung und dem Nunchuck, was insgesamt recht gut funktioniert. Und auch grafisch macht der Titel mit dem etwas anderen Gameplay jetzt schon einen rundum ordentlichen Eindruck.

VORSCHAU **Wii**

LINE ATTACK HEROES

GENRE	Action
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	GREZZO
TERMIN	Nicht bekannt

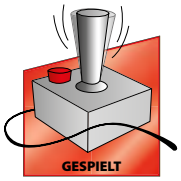
EINSCHÄTZUNG ●●●○○

FAZIT: Mit Gegnern Linien bilden, um die eigenen Angriffe zu verstärken und neue zu entwickeln, könnte interessant werden.

FAKTEN

- Tales of Monkey Island besteht aus fünf Episoden …
- … und soll ab Juli im Wii-Shop verfügbar sein.
- Final Fantasy IV: The After Years gibt es schon, …
- … aber die restlichen Kapitel folgen erst.
- You, Me And The Cubes kommt über Nintendo

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo, Telltale Games, Square Enix



WiiWARE

Monkey Island, Final Fantasy und ein Puzzle: Brummt der Wii-Shop-Kanal?

Eigentlich heißt diese Rubrik „Vorschau", aber diesmal widmen wir uns ausnahmsweise einem Spiel, das es schon gibt – teilweise. Denn beim Wii-Download-RPG *Final Fantasy: The After Years* muss man den Geldbeutel weiter öffnen als man anfangs denkt. Für 800 Punkte bekommt ihr nämlich nur das erste Kapitel. Weitere sieben (die im Jahresverlauf erscheinen werden) kosten 300 Punkte – wohlgemerkt pro Kapitel! –, die letzten drei Kapitel samt Auflösung wieder 800. Das Gesamtpaket schlägt also mit 3.700 Punkten (entspricht ca. 37 Euro) zu Buche. Wir kritisieren, dass dieses Downloadsystem in der Beschreibung des WiiWare-Kanals nicht vermerkt wurde. Nur in einem Unterkapitel ist von einem zweiten Kapitel die Rede, nicht jedoch von insgesamt 11 Kapiteln. Für japanische Handys gibt's den Nachfolger zum vierten *Final Fantasy*-Teil übrigens seit Februar vergangenen Jahres. In *The After Years* tretet ihr jedoch, anders als in *FF IV*, in die Fußstapfen seines Sohnes Ceodore. Viele bekannte Charaktere aus *Final Fantasy IV* sollen Ceodores Weg kreuzen. Die spielerische Qualität des Rollenspiels ist gut, aber schlichte Menügrafiken weisen auf die Wurzeln als Handy-Game hin.

WiiWARE AHOI!

Wir sind optimistisch, dass *Tales of Monkey Island* mit mehr Motivation entsteht. Ehemalige Angestellte von LucasArts führen die Piratensaga um Guybrush Threepwood, die Voodoo-Mama und LeChuck fort und setzen auf die bekannte Point-and-Click-Steuerung mit der Wii-FB. Dass die WiiWare-Version anders als die PC-Version frühestens Mitte Juli erscheint, ist verschmerzbar, denn immerhin versprechen fünf Kapitel (die untereinander nicht abgeschlossen sind) witzige Adventure-Unterhaltung über mehrere Monate. Hoffentlich bekommen die Entwickler die Ruckler in den Griff, die zuletzt die *Sam & Max*-Wii-Umsetzung trübten …

WAS'N DAS?

Das dritte Spiel, das wir euch hier vorstellen, ist *You, Me and the Cubes*, stammt von fyto und wird von Nintendo vertrieben. Wir geben zu: So richtig haben wir das Spielprinzip noch nicht verinnerlicht. Man schleudert Figürchen auf Würfel und versucht, die Formation durch Schütteln der Wii-FB (?) still zu halten. Ihr merkt schon, dieses schlichte, aber erfrischende Spielprinzip müssen wir uns nochmal genau ansehen, wenn es im Herbst im Wii-Shop-Kanal aufploppt. Weitere Spiele wie *Super Meat Boy, Icarian* oder *Cave Story* haben wir euch bereits in vergangenen Ausgaben vorgestellt – und allzu viele weitere Highlights bahnen sich derzeit leider nicht an. Wo bleibt eine online spielbare Version von *Mario Party*?

ACHTUNG! Final Fantasy IV: The After Years kommt euch teurer als gedacht.

DUFTER TYP Guybrush Threepwood hisst in Tales of Monkey Island die Segel.

DAS ANDERE PUZZLE Sieht schräg aus, spielt sich auch so, aber offenbart Hit-Potenzial.

VIDEO AUF DVD

GESPIELT

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

FAKTEN

- Wir spielten drei aussagekräftige Kapitel.
- Ein Phantom begleitet Link in den Dungeons.
- Die Zug-Navigation orientiert sich eng am früheren Schiff.
- Mit „großen" Kämpfen während der Zugfahrten
- Wirbelwind wird durch Pusten aktiviert

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Nintendo

„Bahn dir den Weg!" – Das ist im neuen Zelda-Abenteuer wörtlich zu nehmen!

Wenn das mal kein Wink des Schicksals war: Nicht mit dem Schiff, nicht mit dem Auto, nicht mit dem Flugzeug, sondern mit der Bahn (!) sind wir ins europäische Nintendo-Hauptquartier nach Frankfurt getuckert, um *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* zu spielen. Damit stimmten wir uns schon während der Reise auf Links Fortbewegungsmittel in *Spirit Tracks* ein. Und das Action-Adventure hat es gewaltig in sich – auch wenn wir gerade einmal drei kurze Abschnitte probieren durften, um die Ideenvielfalt des Spiels zu beäugen.

BAHN DIR DEN WEG!

Wie gut, dass es in der DS-Lokomotive keine weiteren Passagiere gibt – also keine Teenager mit Handy-Lautsprecher-Nerv-Bedürfnis und auch keine Seniorenwandergruppen, die sich lautstark über die Biergartenpreise in der fränkischen Schweiz unterhalten (zur Info: nach Auskunft der Herren soll der Gerstensaft im Örtchen Velden am günstigsten sein). Link als Steuermann kann mit sanftem Tempo losfahren, einen Turbo aktivieren, auf der Zugstrecke stehen bleiben sowie den Rückwärtsgang einlegen. Ein Strick, der von rechts oben in den Touchscreen ragt, dient zudem zum Verscheuchen von Gegnern. Entweder mit der schrillen Bimmel oder – wer's deftiger mag – mit der Bordkanone lassen sich herannahende Feinde problemlos ausschalten. … HUCH! Was ist denn da los? Plötzlich ist schnelles Handeln angesagt: Die Weiche muss gestellt werden! Soll Links Mini-Zug nach links oder rechts ausscheren? Der Touchpen bestimmt – wie auch alles andere im Spiel –, wie es weitergeht.

Die von uns gespielte Sequenz war zwar nur sehr kurz, aber zeigt, in welche Richtung sich das neue DS-*Zelda* entwickelt. Da ihr die Route im Gegensatz zu *Phantom Hourglass* offenbar nicht mehr festlegen könnt, sondern auf bestimmten Schienen unterwegs seid, ist der Spielablauf aber auch ein Stückchen linearer. Immer noch sind wir übrigens der Meinung, dass die Fahrten mehr Spannung vertragen könnten, da selbst die Zwischengegner-Kämpfe arg

FEUER? UND? Für die Phantome sind die Flammen überhaupt kein Hindernis.

GENAUSO TOP Die Bosskämpfe sind immer noch stark inszeniert.

RÄTSEL GELÖST! Der „Natur-Bumerang“ hat sich als Schlüssel-Schnapper bewährt.

PERSONENSCHADEN „Herrschaften, bitte verlasst doch bitte das Gleis!“

SAUBER, PARTNER! Dieses Schalterrätsel ist nur durch Teamwork zu lösen.

DAS NEUE Wii-ZELDA

Shigeru Miyamoto sprach jüngst auch über das nächste Wii-Zelda und zeigte ein erstes Artwork. Jakob Nützler von der Nintendo-Fansite PlanetDS.de schildert hier seine Eindrücke.

Links geschätzte 20 Jahre sieht man dem reifen Knaben deutlich an, wenn auch das äußere Erscheinungsbild immer noch unverkennbar Nintendos Handschrift trägt. Doch was auffällt, ist nicht unbedingt das geisterhafte Mädchen neben Link, sondern seine freie rechte Hand! Rettet Link Hyrule und den Rest der Welt jetzt nur durch Fingerakrobatik oder hat er gar einige Stunden in Biggorons Boxstudio verbracht!? Sicher nicht: Bei genauerer Betrachtung entpuppt sich der silberne Geist als Manifestation des Master-Schwerts, auch wenn das blinkende Symbol des Triforce fehlt. Das glitzernde Artefakt in Brusthöhe und der zugespitzte Kopf scheinen aber eindeutige Belege dafür, dass Links Waffe in seinem neuen Abenteuer ein eigenes Erscheinungsbild hat. Doch schützt Link seine schneidende Gefährtin auf diesem Bild nicht gerade vor etwas, vielleicht einer Explosion!? Nicht ganz wahrscheinlich, aber dennoch wünschenswert: Dieser facettenreiche Pinselstrich, der das leuchtende Artwork gestaltet, könnte ein Hinweis auf die optische Verkleidung des neuen Spiels sein. Ein **Zelda** mit *Okami*-Flair? Um jeden Rubin-Preis wäre das eine Bereicherung! Meistens sind Artworks aufgrund ihrer frühen Entstehungszeit aber immer in derartiger Form gehalten und daher ist auch der schöne Zeichenstil hier kein eindeutiger Anhaltspunkt. Anders als auf dem verspielten DS scheint man den Grafikstil bewusst in eine erwachsene Richtung zu lenken. Das geisterhafte Mädchen, das sich anscheinend immer wieder in Links Schwert verwandelt, dürfte dabei eine ähnliche Rolle wie damals Midna übernehmen. Einfallsreich oder „reinfallsreich“? Was denkt ihr?

geskriptet wirken. Auf Eponas Sattel war die Erkundung der Prärie Hyrules jedenfalls deutlich prickelnder...

WIR SIND DA ... UND JETZT?

Nach der Ankunft am „Endbahnhof“ stürzten wir uns sofort in den Tempel. Dass sich die Dungeons wesentlich anders spielen als im letzten Teil, dafür sorgen die Phantome. Nein, nicht die der Oper, sondern die Figuren, die ihr in *Spirit Tracks* erstmals selbst kontrolliert! Mithilfe eines runden Buttons wählt ihr die Phantome aus und lotst sie an die Stelle, wo ihr sie haben wollt. Der Clou an dieser Form der Telekinese: Die Steinbiester sind feuerresistent und sogar imstande, Link auf ihren Köpfen zu transportieren. Klar, dass Nintendos Designer auf diese Art und Weise viele neue Rätseltypen integrieren.

Wir bahnen uns also den Weg durch den Lavasee, schleichen uns an Feuersäulen vorbei, indem wir die Phantome voll ins Verderben schicken, und dürfen dann kurz verschnaufen. Zu guter Letzt aktivieren wir nur noch zwei Schalter, indem wir wiederum Hand in Hand mit dem Phantom zusammenarbeiten. Partnerarbeit, wie sie im Buche steht! Dass der tosende Wirbelsturm – eines der neuen Items – zum Abgreifen von Schlüsseln dient, demonstrieren wir euch zudem auf einem der Screenshots. Der Tempel liegt also hinter uns und wir stellen uns dem Herrscher. Der Kampf erstreckt sich abermals über beide Bildschirme und lässt uns keinen Deut zweifeln: Das neue DS-*Zelda* wird groß, lebendig und im Hinblick auf das Tempel-Design deutlich anders. Dafür sorgt das kreative neue Spielelement der Phantome, das allerdings auch die Steuerung einen Tick komplexer macht. Den Plagiatsvorwuf muss sich Nintendo zwar bis zu einem gewissen Grad gefallen lassen, aber wir spielen lieber zwei Zeldas in drei Jahren, als ein halbes Jahrzehnt auf eine neue Episode zu warten. Deal?

VORSCHAU **DS**

THE LEGEND OF ZELDA:
SPIRIT TRACKS

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Nintendo
TERMIN	Herbst 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●◐

FAZIT: Von wegen altbacken: Mit einer Dampflok sticht Link in ein neues, kreatives und komplexes DS-Abenteuer! Wir sind begeistert.

PROFESSOR LAYTON
UND DIE SCHATULLE DER PANDORA

Neues Futter für eure grauen Zellen: Der Nintendo-Rätselspaß kehrt zurück!

FAKTEN

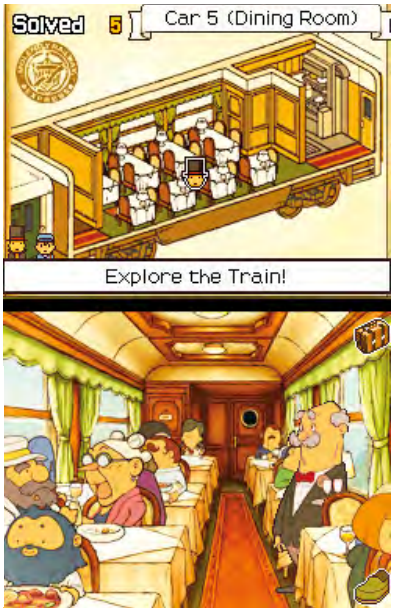
- Mehr als 150 Rätsel
- 33 neue Rätsel herunterladbar über Wi-Fi Connection
- Mehr Videos und Animationen
- Eigenständige Story

TEXT
Sandra Friedrichs
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo

VIDEO AUF DVD

BEWEISE FINDEN Wieder untersucht ihr Räume nach Indizien oder Hinweismünzen und redet mit den Personen, um auf neue Rätsel zu stoßen.

Viele Spieler waren anfangs gegenüber *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf* doch etwas misstrauisch. Es wurde voreilig als Casual-Game abgestempelt, das kein großes Potenzial besitzt. Doch voreilige Schlüsse bewahrheiten sich selten – so auch in diesem Fall. Das Spiel fasziniert Jung und Alt, die hartgesottensten Zocker versuchen sich an vielen Rätseln und eins wollen sie alle: Jede Knobelei mit Bravur bewältigen. Nintendo hat nach dem riesigen Erfolg des Vorgängers und dem großen Hype um den Professor und seinen Gehilfen Luke einen zweiten Teil angekündigt und auf der diesjährigen E3 wurde endlich der erste Trailer gezeigt. Doch was erwartet uns in dem neuesten Knobelspaß?



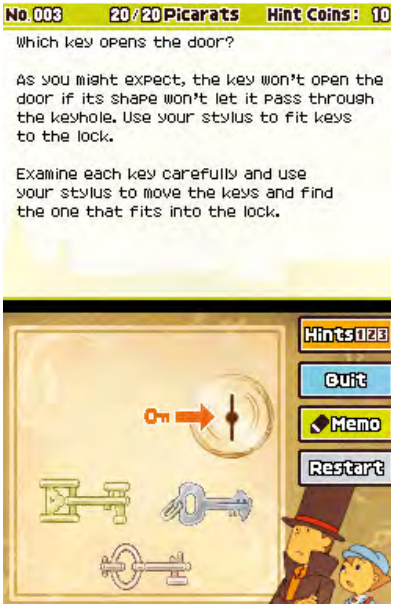
DEM MYTHOS AUF DER SPUR

Unser Lieblingsprofessor Layton ist wieder in ein verzwicktes Geheimnis verstrickt, das er natürlich lüften will. Eines Tages erhält er einen Brief von seinem Mentor Dr. Schrader, der Informationen zu einer mysteriösen Kiste besitzt. Diese besagte Schatulle soll verflucht sein: Jeder, der sie öffnet, wird vom Tod heimgesucht. Als Layton und sein Gehilfe Luke in dem Büro des Mentors eintreffen, ist Schrader tot. Beide versuchen einen Hinweis in dem Raum zu finden und stoßen dabei auf ein Zugticket für den Molentary Express. Doch was sie weiterhin erwartet, wird von Nintendo natürlich vorerst noch nicht verraten. Am Ende des Trailers sieht man Layton lediglich noch die geheimnisvolle Schatulle öffnen. Hoffen wir mal, dass sich das Gerücht um den Fluch nicht bewahrheitet, denn ansonsten wäre dieses Spiel wohl der letzte Teil des Knobelspaßes.

GRIPS BENÖTIGT

Layton und Luke werden auch in diesem Abenteuer viele Rätsel lösen, genauer gesagt mehr als 150. Erneut muss der Spieler die verschiedensten mathematischen Aufgaben lösen, sein logisches Denkvermögen unter Beweis stellen oder chaotische Puzzlebilder in Ordnung bringen. Falls ihr bei einer Knobelei nicht weiterkommt, könnt ihr wie gewohnt Hilfe erhalten – natürlich nur mit den versteckten Hinweismünzen, die ihr schon aus dem ersten Teil kennt. Doch damit ist der Grübel-Spaß noch nicht vorbei: Nintendo gab bekannt, dass 33 Wochen lang jeweils ein neues Rätsel pro Woche per Wi-Fi Connection herunterladbar sein wird. Da das Spiel in den USA schon Ende August erscheint, erwarten wir den Europa-Release des zweiten *Professor Layton*-Spiels Ende des Jahres oder spätestens Anfang 2010. Somit hätte Nintendo genug Zeit, diesen Download-Content auch für uns europäische Puzzle-Fans zur Verfügung zu stellen. Wir würden uns auf jeden Fall auf die 33 zusätzlichen Knobelaufgaben freuen! Wie schon der Vorgänger sieht auch *Professor Layton 2* wieder sehr schick und liebevoll gestaltet aus. Zudem verspricht Nintendo, noch mehr Videosequenzen und Sprechszenen ins Spiel einzubauen. Gerade für Lesefaule ist das ein weiterer Grund, sich auf die Rückkehr des Professors zu freuen!

SCHOCK Nichtsahnend finden Professor Layton und sein Gehilfe Luke die Leiche von Dr. Schrader.



KNOBELN Auch im zweiten Teil kommt der Rätselspaß nicht zu kurz.

VORSCHAU DS

PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Level-5
TERMIN	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Knobelfans freuen sich schon jetzt auf den zweiten Layton-Teil. Hoffentlich bleibt das Spiel auf dem hohen Niveau des Vorgängers.

FANTASY VS. TECHNIK In Golden Sun paart sich die Fantasy-Welt mit Technologie.

DRACHENSTARK In Beschwörungen könnt ihr sogar Drachen benutzen.

SONNIGE AUSSICHTEN Lasst die Sonne 2010 auf euren DS.

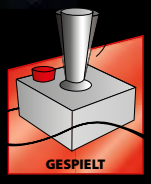
IN WEITER FERNE Die Landschaften sind schon sehr ansehnlich.

BERÜHR MICH Ihr steuert die Charaktere per Stylus umher.

ZUFALLSKÄMPFE In allen Umgebungen erwarten euch Kämpfe.

GOLDEN SUN DS

Endlich geht für RPG-Fans die Sonne wieder auf



Seit *Golden Sun: Die vergessene Epoche* sind nun sechs Jahre – für Fans wahrscheinlich gefühlte Jahrzehnte – vergangen, bis Nintendo auf der diesjährigen E3 verkündet hat, dass endlich ein dritter Teil der *Golden Sun*-Reihe veröffentlicht wird. Die einzigen Wermutstropfen: Das Spiel gibt es erst 2010 und die Details darüber fallen momentan spärlich aus. Aber wir von der N-ZONE haben uns natürlich rangehalten und eine erste (wenn auch sehr kurze) Demo gespielt. Die Vorfreude auf eines der wohl besten Rollenspiele des Jahres 2010 ist damit schon jetzt sehr hoch.

SONNENSCHEIN AUF DEM DS

Golden Sun begeistert viele GBA-Besitzer natürlich nicht ohne Grund. Fans lieben vor allem die tiefgründige und fantastische Story des ersten Teils, die nun in *Golden Sun DS* aufgegriffen werden soll. Dabei spielt ihr Nachfahren der Helden des Erstlings wie Isaac und Garet. Noch ist allerdings nicht bekannt, ob ihr auch in die altbekannten Rollen schlüpfen könnt. Dem Trailer und Artwork können wir kaum Infos entnehmen und so nicht todsicher bestätigen, dass es sich keinesfalls um die Helden aus dem ersten Teil handeln könnte. Doch die bekannten Kampfelemente wie die Zufallskämpfe und Beschwörungen sind im Spiel enthalten. Letztere sind schön in Szene gesetzt und erstrecken sich über beide DS-Bildschirme. In den beiden Vorgängern ist das Dschinn-System für Beschwörungen zuständig. Dschinns sind Elementar-Geister, die ihr im Laufe des Spiels sammelt. Mit diesen könnt ihr starke (Magie-)Angriffe oder die beschriebenen Beschwörungen ausführen. Leider gibt der Trailer aber auch in diesem Bereich nicht viel her. Wahrscheinlich wird das Dschinn-System auch im dritten Teil etabliert sein, jedoch können wir leider noch nicht sagen, auf welche Art und Weise. Aber mit Sicherheit können wir euch versichern, dass das Spiel schon jetzt sehr gut aussieht. Die Videosequenzen sind schön ausgearbeitet, die 3D-Grafik ist detailliert, bunt und facettenreich. *Golden Sun DS* soll sich hauptsächlich mit dem Stylus spielen lassen, damit ihr besser in die Zauberwelt eintauchen könnt. Aber wir würden uns schon sehr wundern, wenn die Steuerkreuz-Kontrolle über Bord geworfen würde. Also, Leute, lasst die Sonne in euer Herz!

VORSCHAU DS

GOLDEN SUN DS

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Camelot
TERMIN	2010

EINSCHÄTZUNG ●●●●◐

FAZIT: Schicke Optik, nette Steuerungsidee, aber ansonsten? Wir wollen mehr von dem vermutlich besten RPG 2010 sehen!

FAKTEN

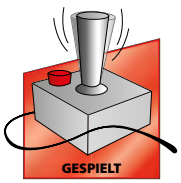
- Der dritte Teil der RPG-Reihe
- Ihr spielt die Nachfahren der Helden des ersten Teils
- Zufallskämpfe
- Steuerung per Stylus
- Mit polygonalen Umgebungen

TEXT
Sandra Friedrichs
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Nintendo

FAKTEN

- Von den Entwicklern von Drawn to Life
- Ihr schreibt, was im Spiel erscheinen soll.
- 10 Welten mit 220 Puzzle- und Action-Levels
- Level-Editor mit Online-Anbindung
- Etwa 10.000 verschiedene Items

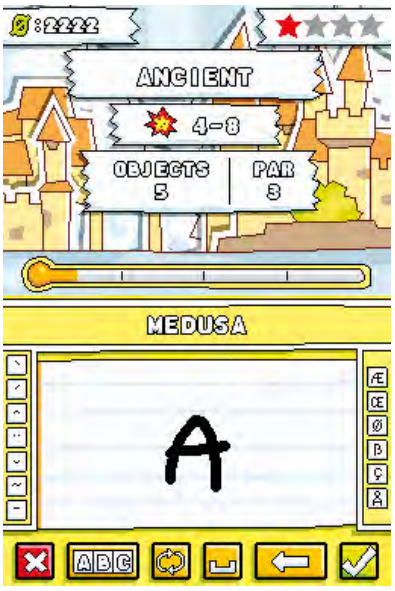
TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
David Mola
BILDER
Warner Interactive



SCRIBBLENAUTS

In diesem witzigen Kreativspiel gebt ihr vor, was passiert!

KINOREIF Ein Robo-Dino und ein Superheld? In Scribblenauts ist das normal.



FREIE WAHL Ihr könnt per Texterkennung oder virtueller Tastatur schreiben.

STUNT-SHOW Mit einem Panda über Feuer springen? Auch das ist locker möglich!

Mit dem genialen DS-Titel bewies das Entwicklerstudio 5th Cell bereits viel Kreativität. Darin konntet ihr selbst den Helden eines Hüpfspiels sowie viele weitere Spiel-Elemente mit dem Stylus malen. Jeder Spieler schuf also sein eigenes Spiel. Doch das ist überhaupt nichts im Vergleich zur Spielidee von *Scribblenauts*. Hier habt ihr die unglaubliche Möglichkeit, jeden belieben Gegenstand ins Spiel zu zaubern. Schreibt einfach auf, was ihr wollt, und es erscheint – natürlich ausgenommen geschützter Marken und nicht jugendfreier Dinge. Ein paar Beispiele gefällig? Ihr könnt problemlos Schimmelkäse, Gott, eine Zeitmaschine, einen ausführenden Produzenten, ein schwarzes Loch, den Mond, einen Biber, Vampire und sogar die „Keyboard Cat" aus dem populären YouTube-Video erschaffen. Die Entwickler schufen mehrere tausend Objekte, die außerdem alle mit der Spielwelt interagieren. Fünf Mitarbeiter waren sechs Monate mit nichts anderem beschäftigt, als Gegenstände zu finden, die ins Spiel passen.

AUSSERIRDISCH Hier bekommt die Spielfigur Besuch von ein paar Marsmännchen.

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN

Neben dem freien Spiel, bei dem ihr direkt auf dem Startbildschirm anfangen könnt, nach Herzenslust Unsinn anzustellen, gibt es zwei Spielmodi. Im Puzzle-Modus müsst ihr goldene Sterne finden, die entweder gut versteckt oder erst nach dem Erfüllen einer Aufgabe erreichbar sind. Dann müsst ihr beispielsweise Wasser überwinden oder einen Baum fällen. Je weniger Gegenstände ihr zum Lösen solcher Aufgaben benötigt, desto besser. In den Action-Levels müsst ihr euch gegen allerlei Gegner verteidigen. Ein begeisterter E3-Besucher schilderte im populären US-Forum NeoGaf, wie er dabei vom Spiel überzeugt wurde. Er konnte ein paar Roboter-Zombies nicht besiegen. Doch als er sich eine Zeitmaschine herbeizauberte, konnte er in die Vergangenheit reisen, einen Dinosaurier besteigen, zurück in die Gegenwart reisen und damit die Zombies besiegen. Als „Post 217" wurde der Bericht schnell legendär und die Entwickler versprachen sogleich, dass dieser Foreneintrag auch im Spiel enthalten sein wird. Unglaublich, oder? Und auch wenn die simple Spielidee von *Scribblenauts* vielleicht nicht allzu viel Tiefgang bietet, können wir die Veröffentlichung im Herbst kaum erwarten.

VORSCHAU DS

SCRIBBLENAUTS

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Warner Interactive
ENTWICKLER	5th Cell
TERMIN	Herbst 2009

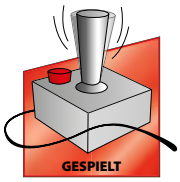
EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Auch wenn das Gameplay eher seicht ist, die unendlichen Möglichkeiten des Spiels sind grandios – besonders für verspielte Zocker.

FAKTEN

- Wario Ware D.I.Y. mit selbst erstellbaren Minispielen, …
- … die dann via Wi-Fi Connection übertragbar sind
- Mario vs. Donkey Kong 3 sieht genauso aus wie Teil 2 …
- … und bietet neue Levels.
- Flipnote Studio als kreatives DSiWare-Daumenkino

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo



DSiWARE

Mario, Wario und ein Daumenkino: Die Ära der dicken DS-Downloads hat begonnen!

Wir geben Download-Spielen auf dieser Seite eine Chance: Mancher scheinbar popelige E3-Titel wurde von der Öffentlichkeit nur bedingt wahrgenommen, hat uns beim Probespielen aber umso mehr überzeugt. Einer von ihnen ist *Mario vs. Donkey Kong: Minis March Again*. Auch in der dritten Auflage müsst ihr durch Antippen von Blöcken, Treppen und Schaltern die winzigen Klempner zum Ziel führen, ohne dass sie vorzeitig zu Schaden kommen. Optisch wie inhaltlich orientiert sich das Spiel am zweiten Teil Marsch der Mini-Marios. Manch einer von euch weiß vielleicht noch, dass der Grundstein der Serie 1994 mit dem Game-Boy-Knobelspiel *Donkey Kong* gelegt wurde – dies nur am Rande. Bei *Mario vs. Donkey Kong* darf sich so mancher Publisher übrigens eine Scheibe abschneiden: Mit seinem Umfang bietet es vielen Vollpreistiteln absolut Paroli.

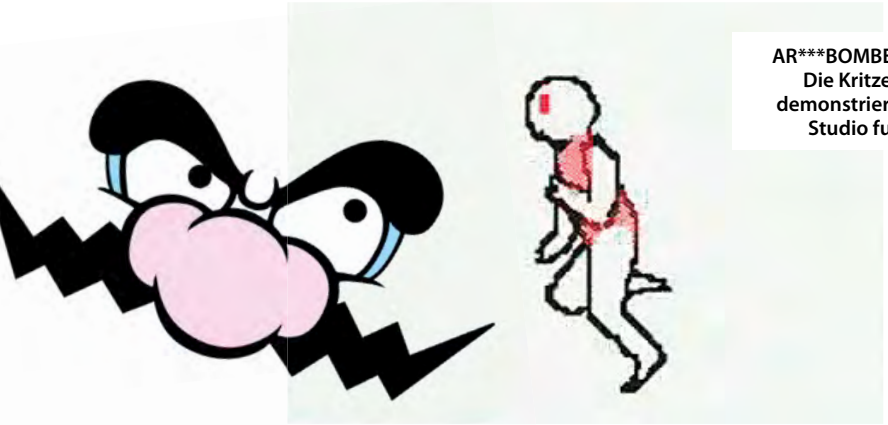
WARIO MACHT'S SELBST

In *Wario Ware: D.I.Y.* ist der Untertitel Programm: „Do It Yourself" lautet die Aufforderung an euch, denn diesmal machen Warios Entwickler lieber blau und überlassen euch die Kreation neuer Minispiele. Ob Charaktere, Hintergründe, die Steuerung oder die Ziele, ihr seid der alleinige Meister der Innovation. Werdet ihr der Aufgabe gerecht? Ein Pixel-Editor dient etwa zum Zeichnen eines Eis, das dann von einem Hammer, den ihr ebenfalls auf den Touchscreen kritzelt, zerschlagen werden muss. Anschließend schreiben wir noch „Mach Rührei!" ins Menü – und fertig ist das 5-Sekunden-Minispiel! Warios Gaming-Baukasten ist kinderleicht zu bedienen und profitiert von vorgegebenen Settings wie einem *Star Fox*- oder *Excitebike*-Level, in das ihr dann „nur noch" eigene Ideen integriert.

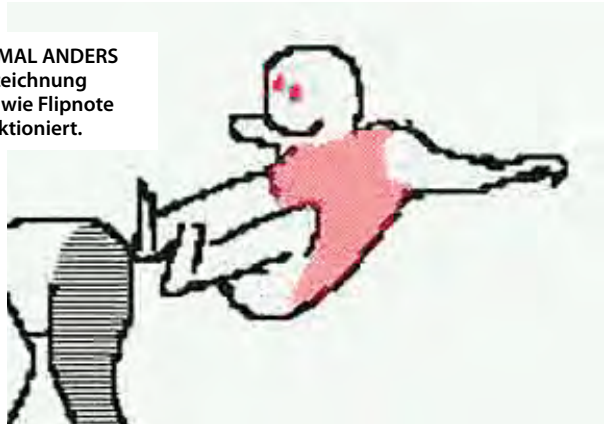
Und noch eine Innovation: *Flipnote Studio* ist genau die Art von Programm, die dem DSiWare-Shop gut zu Gesicht steht: Wie auf einem Notizblock zeichnet ihr Figürchen auf den Touchscreen und „animiert" sie selbst, indem ihr die Zeichnung auf der nächsten Seite fortführt. Das Ganze lässt sich dann mit justierbarem Tempo wie ein Daumenkino abspielen. Vereinfacht formuliert: Auf Bild Nummer 1 ist zum Beispiel ein Auto zu sehen, auf dem zweiten kollidiert es mit einem Stoppschild und auf dem dritten sieht man eine Rauchwolke. Die jeweiligen Download-Preise konnte uns Nintendo auf Anfrage leider nicht nennen, aber Fakt ist: Die Qualität der DSiWare-Games wird definitiv immer höher. Derweil lässt sich über Sinn und Zweck manch anderer Tools streiten: Ob man eine Super-Mario-Uhr, die man erst umständlich durch Knopfdruck im Menü aktivieren muss, wirklich braucht, sei dahingestellt.

BEWEGUNG! Die Mini-Marios sind nicht zu stoppen. Ihr bugsiert sie ins Ziel.

DAS KÖNNT IHR AUCH In WarioWare: D.I.Y. seid ihr der Herr der Minispiele.



AR*BOMBE MAL ANDERS Die Kritzelzeichnung demonstriert, wie Flipnote Studio funktioniert.**



ACHTUNG MOGELPACKUNG!

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Was zeichnet eine gute Spiele-Verpackung eigentlich aus? Und welche Negativ-Beispiele finden wir im N-ZONE-Archiv?

VON WEGEN ACTION UND KA-BUMM! Die Verpackung von *Godzilla* für den Game Boy suggeriert durch den Blitzeinschlag im Hintergrund sowie den aufgebäumten Hauptdarsteller mächtig Action. Doch statt markerschütternder Schreie dominiert piepsige Dudelmusik auf Kirmes-Niveau. Spielerisch wird's sogar noch ironischer: *Godzilla* ist ein Puzzle-Spiel, das XXL-Monster wirkt wie ein putziger, kleiner Drache, der Efeuranken (!) emporklettert.

WO IST LODDAR? Wenn Lothar Matthäus auf der Verpackung kickt, müsste er eigentlich auch im Spiel zu finden sein. Fehlanzeige! *FIFA International Soccer* fürs Super Nintendo bietet nicht mal original lizenzierte Spieler, geschweige denn unseren „Loddar". Erst in der Nachfolgeversion durfte der FC-Bayern-Kicker ran.

Ein fantastisches Abenteuer mit 21 ultrastarken Leveln, neuen, noch gefährlicheren Blechmonstern, mit Flitz, deinem treuen Begleiter in jeder Situation, und Passwort-Modus. Klingt, als hätten wir einen falschen Text in diese doppelseitige Reportage geladen? Gar nicht wahr. Wir zitieren lediglich den Verpackungstext von *Mega Man 3* fürs NES. Doch was früher als herausragendes Merkmal eines Videospiels galt, sorgt heute nur noch für ein müdes Lächeln: Passwort-System? Pfff! Heute muss ein Produkt schon damit werben, dass die Nintendo-Wi-Fi-Connection für 12-Spieler-Matches genutzt wird, dass es Bud Spencer als freischaltbaren Charakter gibt und dass nicht nur der Wii-Zapper, sondern auch der künftige Blutdruck-Sensor unterstützt wird!

BEST OF SCHLECHTE PACKUNGSTEXTE

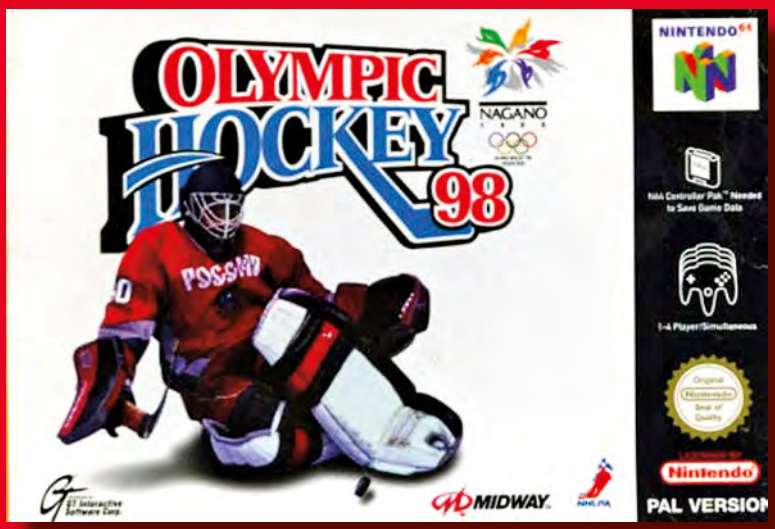
Durchstöbert man das Spiele-Archiv, findet man einige ziemlich miese Cover. Da wäre zum Beispiel *Holy Magic Century* – denn während die populäre N64-Version ein Rollenspiel war, handelt es sich bei der Game-Boy-Color-Umsetzung um ein altbackenes Knobelspiel. Das war vermutlich auch der Grund, weshalb auf der Rückseite der quadratischen Spielebox keinerlei Screenshots zu sehen waren, lediglich gezeichnete Artworks. Ein klarer Fall von „Der Publisher hofft auf die schnelle Mark und kümmert sich einen feuchten Kehricht um die Zufriedenheit der Käufer"! Ähnlicher Fall bei Capcoms Action-Reißer *Striders*: Wer die fantastischen Arcade- und Mega-Drive-Versionen gespielt hat und dann auf die miese NES-Fassung umgestiegen ist, wird sich gefragt haben, warum beide Spiele dasselbe Cover-Motiv tragen, obwohl sie qualitativ so weit auseinanderliegen. Auch bei vielen aktuellen Spielen steckt im hübschen Äußeren häufig billigster Ramsch. Wer erinnert sich nicht an die Wii-Spiel-Offensive bei Lidl, wo man „Perlen" wie *Ninjabread Man* oder *Anubis II*

– es gibt pikanterweise keinen Teil 1! – für 30 Euro erstehen durfte?

DAS ULTIMATIV-INNOVATIVE INTERVIEW

Aber wir müssen zugeben: Der Großteil der Texte auf Spielehüllen ist einwandfrei. Wir wollten herausfinden, wie wichtig eigentlich all diese Sprüche sind, und haben bei Oliver Beck von Koch Media kompetenten Rat eingeholt. Was zeichnet eigentlich einen guten Text aus? Der Marketing-Manager erklärt: „Ein guter Verpackungstext macht Lust auf das Spiel und stellt die positiven Aspekte des Spiels heraus, ohne dabei zu reißerisch zu werden." Und welche Phrasen sind heutzutage verpönt, weil man sie schon x-fach woanders gelesen hat? – „Was ich wirklich nicht mehr lesen kann, ist ‚ultimativ'. Vor allem auf der Wii ist ja mittlerweile jedes Spiel ‚der ultimative Partyhammer'. Und ‚innovativ' ist auch eine der beliebtesten und ausgelutschtesten Phrasen überhaupt. Generell sind Superlative fehl am Platz." Abschließend wollten wir noch wissen, welches Verpackungs-Element sich Oliver Beck aussuchen würde, wenn er die Wahl zwischen einem 90-Prozent-N-ZONE-Hitstempel, dem Test-Zitat „Ein geniales Spiel – absolute Pflicht!" und dem Button „Unterstützt das Wii Balance Board" hätte. Seine ehrliche Antwort: „Ganz klar die dritte Variante! Denn die Kaufentscheidung fällt am Point of Sale (Anm. d. Red.: Der Begriff bezeichnet den direkten Verkaufsort, z. B. Fachhändler oder ein Elektromarkt) und dort kennen leider mehr Menschen das Balance Board als die N-ZONE. Traurig, aber wahr! Und da es noch immer viel zu wenige (vor allem gute) Spiele für das teure Board und die breite Zielgruppe gibt, hat ein solcher Button auf einer Spieleverpackung schon Gewicht."

MOGEL-SCREENSHOT Die Bilder auf der Rückseite von *Far Cry Vengeance* versprachen hochwertige Partikel-Effekte und detaillierte Texturen. Das Spiel bot letztlich aber nur untere Durchschnitts-Technik. Für die miese Qualität vergab N-ZONE läppische 45 % Grafikwertung!



COPY & PASTE Wer auf Eishockey steht und sich *Wayne Gretzky's 3D Hockey* UND *Olympic Hockey* geholt hat, guckt dumm in die Röhre. Denn beide Spiele sind bis auf den Schriftzug im Hauptmenü sowie einige variierte Olympia-Teams absolut identisch.

WÖRTERBUCH SPIELEBRANCHE – DEUTSCH

Schluss mit den hohlen Phrasen! Wir decken das Vakuum auf Spieleverpackungen anhand von vier Beispielen auf.

Steht auf der Packung:	Gefunden bei:	Heißt auf gut Deutsch:
„Empfohlen von [B-Promi]"	Germany's Next Topmodel (DS)	Der Manager eines Prominenten hat sein Okay gegeben, das Foto derjenigen Person auf der Verpackung abzudrucken. Der Hersteller muss dafür eine gewisse Summe entrichten, doch an der Entwicklung ist der Promi in den meisten Fällen nicht beteiligt. Oft hat er es nicht mal selbst gespielt.
„Mit über 3.000 Original-Quizfragen!"	Quiz Taxi (DS)	Wenn wir im Test feststellen, dass sich die Fragen schon nach drei Runden wiederholen, können nicht allzu viele verschiedene integriert sein. Die Anzahl kann ohnehin niemand exakt überprüfen. Daher gehen wir in diesem konkreten Beispiel von einer gemogelten Angabe aus.
„Mit Hilfe des Wii Fernbedienung als verlängerter Arm deines Körpers lässt du die Söldner sich wünschen, niemals geboren worden zu sein. Zeig es ihnen."	Far Cry Vengeance (Wii)	Abgesehen von der holprigen Grammatik und dem falschen Geschlecht bei „Wii Fernbedienung" ist die Satzkonstruktion inhaltlich ein absolutes Vakuum. Womit sonst soll man das Spiel zocken als mit der Wii-FB?
„Das erste Videospiel, in dem sowohl die linke als auch die rechte Gehirnhälfte trainiert werden!"	Rechts oder links: Ambidextrous Challenge (DS)	Es soll ein pädagogischer Nutzwert suggeriert werden, doch der ist höchst fragwürdig. Was bringt es, einen Rechtshänder zu einem „Beidhänder" umzuschulen? Und dann auch noch in Minispielen? Geldverschwendung.

TERMINE

Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS: Wann erscheint was?

Wii

JULI

Titel	Datum
Brave: A Warrior's Tale	01. Juli
G.I. Joe: Geheimauftrag Cobra	30. Juli
Harry Potter und der Halbblutprinz	02. Juli
Mushroom Men: Der Sporenkrieg	01. Juli
RooGoo Twisted Towers	01. Juli
Tiger Woods PGA Tour 10 inklusive Wii MotionPlus	02. Juli
Völkerball (DodgeBall)	01. Juli
Wii Sports Resort inklusive Wii MotionPlus	24. Juli

SEPTEMBER

Titel	Datum
Disney Sing It: Pop Hits	September
Metroid Prime Trilogy	04. September
Spectrobes: Der Ursprung	September
The Beatles: Rock Band	09. September

OKTOBER

Titel	Datum
Dead Space Extraction	01. Oktober
Formel 1 2009	Oktober
G-Force – Agenten mit Biss	Oktober
Ghostbusters: The Videogame	01. Oktober
Horrid Henry	09. Oktober
Sushi Go Round	09. Oktober

2009

Titel	Datum
Cursed Mountain	Herbst
Disneys Küss den Frosch	Dezember
Endless Ocean 2: Beautiful Ocean	2009
Guitar Hero 5	Herbst
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Ende 2009
Need for Speed Nitro	Herbst
New Super Mario Bros. Wii	Herbst
Oben	Herbst
Rabbids Go Home	Ende 2009
Red Steel 2	Ende 2009
Resident Evil: The Darkside Chronicles	Ende 2009
Shaun White Snowboarding: World Stage	Ende 2009
Silent Hill: Shattered Memories	Herbst
Sin and Punishment 2	Herbst
Span Smaher	Herbst
Tales of Symphonia: Dawn of the New World	2009
The Kore Gang	2009
Toy Story Mania!	Herbst
TMNT: Smash Up	Herbst
Tony Hawk RIDE	Herbst
Toy Story Mania!	Herbst
Yu-Gi-Oh! 5D's Wheelie Breakers	2009
Wii Fit Plus	Ende 2009

DS

JULI

Titel	Datum
Anna und die Liebe	16. Juli
Brave: Shaman's Challenge	01. Juli
G.I. Joe: Geheimauftrag Cobra	30. Juli
Harry Potter und der Halbblutprinz	02. Juli
Mushroom Men – Aufstand der Pilze	01. Juli
Personal Trainer DS für Frauen: Schlank und fit	10. Juli
RooGoo Attack	01. Juli

AUGUST

Titel	Datum
G-Force – Agenten mit Biss	06. August
Oktoberfest: The Official Game	06. August

SEPTEMBER

Titel	Datum
Die Zauberer vom Waverly Place	September
Miami Crisis	September

OKTOBER

Titel	Datum
G-Force – Agenten mit Biss	Oktober
Ghostbusters: The Videogame	01. Oktober
Hannah Montana – Rocke die Show	Oktober
Horrid Henry	09. Oktober
Sushi Go Round	09. Oktober

2009/10

Titel	Datum
Ant Nation	2009
Disney's Eine Weihnachtsgeschichte	November
Disneys Küss den Frosch	Dezember
Jagged Alliance	2009
Golden Sun DS	2010
Kingdom Hearts: 358/2 Days	Unbekannt
Kirby Super Star Ultra	2009
Mario & Luigi: Bower's Inside Story	Herbst
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Ende 2009
Need for Speed Nitro	Herbst
Oben	Herbst
Phantasy Star Zero	Ende 2009
Professor Layton und die Schatulle der Pandora	Herbst
Sonic & Sega All-Stars Racing	Frühjahr 2010
The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Herbst
Tinkerbell und die Suche nach dem verl. Schatz	November
WireWay	2009

DER KOMMENTAR

CHRISTOPH KRAUS

Diesen Monat war Quetschen angesagt, zumindest in der Wii-Terminspalte. Anders als letzten Monat, wo sämtliche Spiele ohne Platznot in die Liste wanderten, quillt sie diesmal vor Neuerscheinungen über. Und Spiele wie *Super Mario Galaxy 2* oder *No More Heroes: Desperate Struggle*, die erst im nächsten Jahr erscheinen, mussten wir sogar ausklammern. Auf der rechten Spalte sieht's leider nicht so rosig aus: Der DS-Markt wird zwar immer noch gut und regelmäßig bestückt, allerdings hat Nintendo die Ambitionen massiv zurückgefahren: *Golden Sun DS* kommt erst nächstes Jahr, ein „richtiges" neues *Mario*-Jump&Run ist derzeit nicht in Sicht. Immerhin wird *Zelda: Spirit Tracks* ein richtiges Brett. Wie wär's mit einer Classics-Reihe, Nintendo?

ANZEIGE

mobile unlimited
Spiel mobil

NEU! Jetzt noch viel mehr Auswahl!

*3,99 EUR pro SMS, **4,99 EUR pro SMS inklusive VF D2 Transportanteil 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR pro SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber.

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

Die besten Games für Dein Handy!

Download-Charts

1 Gehirnjogging 2
2 Worms 2008
3 FIFA 09
4 The Sims 2
5 Gothic 3 The Beginning
6 Wer wird Millionär Edition 3
7 WWE Smackdown vs. Raw 2009
8 Tetris
9 Guitar Hero III Mobile
10 Fussball Manager 08

Top-Neuzugänge! ++ Top-Neu

NUR € 3,99 pro Spiel!

Gehirnjogging 2
GAMENZ: 2108

Worms 2008
Game-Code: GAMENZ 2055

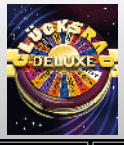
Silent Hill Mobile 2
Game-Code: GAMENZ 2243

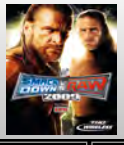
Batman The Dark Knight
Game-Code: GAMENZ 2168

Sende:
GAMENZ + CODE an 53000*
Beispiel: GAMENZ 2108
Kein Abo! Eine SMS pro Game!
NUR € 3,99 pro Spiel!

Lego Indiana Jones

GAMENZ 2270

Glücksrad Deluxe

GAMENZ 2199

WWE Smackdown vs. Raw 2009

GAMENZ 2263

Call of Duty 4

GAMENZ 1851

Age of Empires III mobile

GAMENZ 1799

Zum-Zum

GAMENZ 2113

Gothic 3 The Beginning

GAMENZ 1930

Transformers G1: Awakening

GAMENZ 1720

007 Quantum of Solace

GAMENZ 2261

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Sende:
TOPNZ + CODE an 53000**
Beispiel: TOPNZ 1159
Kein Abo! Eine SMS pro Game!
NUR € 4,99 pro Spiel!

The Sims 2

TOPNZ 1159

C&C3 Tiberium Wars

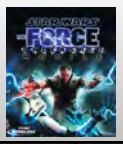
TOPNZ 1989

SPORE Origins

TOPNZ 2180

Need for Speed Undercover

TOPNZ 2272

Star Wars The Force Unleashed

TOPNZ 2179

Rally Master Pro

TOPNZ 2181

SimCity Societies

TOPNZ 1854

FIFA 09

TOPNZ 2200

Tomb Raider Underworld

TOPNZ 2262

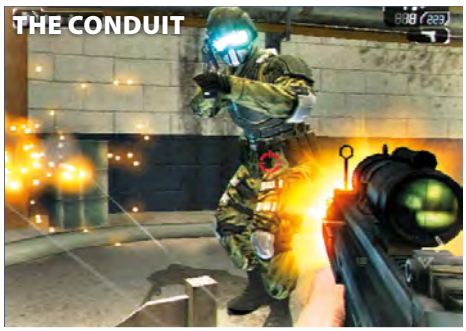
© 2009, Electronic Arts Inc. EA, the EA logo EA SPORTS, the EA SPORTS logo, SimCity, Command & Conquer and Command & Conquer 3 Tiberium Wars, Need for Speed, SPORE, The Sims, Maxis and the Maxis-Logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES&trad und Maxis&trad; sind Electronic Arts&trad;-Marken. Offi cial FIFA licensed product. „© The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. .“ Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. All rights reserved after 1996 © 2008 Eidos Interactive Limited. Lara Croft, Tomb Raider, Eidos and the Eidos Mobile logo are trademarks of Eidos Interactive Limited. Call of Duty 4 © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. . © 2008 World Wrestling Entertainment,Inc. . © 2008 THQ/Jakks Pacifi c, LLC. Used under exclusive license by THQ/Jakks Pacifi c, LLC. Jakks Pacifi c and the Jakks Pacifi c logo are trademarks of Jakks Pacifi c, Inc. Bight and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Bight Interactive, Inc. THQ and its logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Lego Indiana Jones © 2008 Lucasfi lm Ltd. & TM. THQ Wireless und deren Logos sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von THQ Wireless Inc. © 2008 TT Games Publishing Ltd. Veröffentlicht von Cobra Mobile und TT Games unter Lizenz der LEGO Group. LEGO, das LEGO-Logo und die Spielfi gur sind Warenzeichen der LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. Worms © 2008 Team17 Software. Worms and Team17 are trademarks and/or registered trademarks of Team17 Software Limited.Brain Genius © 2008 by Glu Mobile.Rally Masters Pro © 2008 by FISHLABS Entertainment GmbH. QUANTUM OF SOLACE © 2008 Danjaq, LLC, United Artists Corporation, Columbia Pictures Industries, Inc. 007 Gun Logo and related James Bond Trademarks © 1962-2008 Danjaq, LLC and United Artists Corporation. QUANTUM OF SOLACE, 007 and James Bond Trademarks are the trademarks of Danjaq, LLC. Transformers G1: Awakening, HASBRO and its logo, TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro. Zum-Zum © HeroCraft 2009. . HeroCraft and the HeroCraft logo are trademarks of HeroCraft. Age of Empires III mobile © 2007 Microsoft Corporation.Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Age of Empires and Ensemble Studios are trademarks of the Microsoft group of companies. Wheel of Fortune Deluxe © 2007 Califon Productions, Inc. © 2007 SOE. Silent Hill 2 © DC Comics. All other trademarks are property of their respective owners. Gothic © 2007 by Pluto 13 GmbH, Ruhrallee 63, Essen, Germany. Published by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstrasse 40, 8940 Liezen. www.JoWood.com, Verisign Communications GmbH, © 2008, www.handy-games.com GmbH © 2008 Konami Digital Entertainment. All rights reserved. BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. All rights reserved.

Wii-SPIELE IM ÜBERBLICK

Auf dieser Doppelseite haben wir für euch die wichtigsten bislang getesteten Wii-Spiele zusammengefasst.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Battalion Wars 2	03/08	81%	78%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Ben 10 – Protector of Earth	05/08	68%	61%
Blast Works	07/09	77%	80%
Bomberman Land Wii	05/08	80%	61%
Death Jr.: Root of Evil	08/08	82%	80%
Der unglaubliche Hulk	09/08		47%
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	05/08	60%	67%
Dragon Quest Swords: Die maskierte …	07/08		72%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Emergency Heroes	08/08	65%	67%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Iron Man	07/08		62%
Jumper: Griffin's Story	05/08		52%
Kung Fu Panda: Legendäre Kämpfer	02/09	68%	70%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
No More Heroes	04/08		81%
Nerf N-Strike	05/09	72%	70%
Pirates of the Caribbean: Am Ende …	07/07	68%	71%
Rogue Trooper	04/09	72%	79%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
SNK Arcade Classics Volume 1	02/09	80%	77%
Sonic und der Schwarze Ritter	04/09	60%	83%
Soulcalibur Legends	02/08	63%	65%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%
Wall*E	12/08	63%	64%


THE CONDUIT

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alone in the Dark	08/08		77%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Bolt: Ein Hund für alle Fälle	03/09		61%
Bully: Die Ehrenrunde	04/08	45%	86%
Die Chroniken von Narnia: Prinz …	09/08	69%	68%
Deadly Creatures	03/09		80%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Geheimnisse der Spiderwicks	03/08	65%	70%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Disaster: Day of Crisis	12/08		73%
Dragon Blade: Wrath of Fire	04/08		59%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Indiana Jones und der Stab der Könige	07/09	74%	80%
Kung Fu Panda	08/08	75%	76%
Monsters vs. Aliens	06/09	73%	73%
Obscure 2	06/08	75%	71%
Okami	07/08		90%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Soulcalibur Legends	10/08	63%	65%
Spider-Man 3	07/07		71%
Spider-Man: Web of Shadows	12/08		78%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
Tenchu: Shadow Assassins	05/09		74%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Tomb Raider: Underworld	01/09		80%

ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Agatha Christie: Das Böse unter der …	03/09		64%
Agatha Christie: Und dann gab's …	03/08		68%
Baphomets Fluch: The Director's Cut	05/09	75%	80%
CSI: Crime Scene Investigation …	05/08		67%
Detective Conan: Die Mirapolis …	03/09		62%
Geheimakte Tunguska	06/08		85%
Geheimakte 2: Puritas Cordis	06/09		83%
Sam & Max: Season One	07/09		78%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bleach: Shattered Blade	04/08	60%	57%
Castlevania Judgment	04/09	70%	68%
Celebrity Sports Showdown	01/09	53%	48%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	05/08	74%	76%
Facebreaker K.O. Party	01/09	75%	68%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution	06/08	79%	67%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution 2	03/09	79%	68%
Ready 2 Rumble Revolution	04/09	78%	72%
Samurai Shodown Anthology	06/09	76%	75%
Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle	12/08	80%	78%
Super Smash Bros. Brawl	04/08	94%	89%
The King of Fighters: The Orochi Saga	06/09	78%	72%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms: Double Time	12/08		38%
Call of Duty 3	01/07		86%
Call of Duty: World at War	01/09	85%	85%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
James Bond 007: Ein Quantum Trost	01/09	75%	78%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%
The Conduit	07/09	90%	82%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Aqua Panic!	07/09	72%	74%
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Big Family Games	07/09	65%	62%
Boogie	10/07	80%	66%
Boom Blox	06/08	84%	82%
Boom Blox Smash Party	07/09	85%	85%
Bust A Move	06/08	58%	73%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cocoto Magic Circus	02/09	64%	60%
Cooking Mama	03/08	68%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
Disney Th!nk – Das Schnelldenkerquiz	05/09	67%	63%
EA Playground	12/07	77%	70%
EA Sports active	07/09	80%	80%
Family Party – 30 Great Games	02/09	62%	57%
Family Trainer	12/08	76%	71%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Hasbro Familien-Spieleabend	01/09	56%	50%
Jenga World Tour	05/08	49%	43%
Job Island	04/09	70%	76%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Let's Tap	07/09	82%	80%
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Marbles! Balance Challenge	06/09	77%	81%
Mario Party 8	07/07	80%	70%

DAS ZOCKEN WIR!

THOMAS EDER

Ob auf PC, Xbox oder PlayStation – ich habe schon immer gerne online geballert! Und neuerdings auch auf der Wii dank Segas Shooter-Hit *The Conduit*, obwohl ich hierbei nur zum Mittelmaß zähle. Als Ausgleich zu dieser allabendlichen Action-Orgie zocke ich momentan *Anno* auf dem DS, mit dem ich wunderbar entspannen kann. Und wenn Besuch auftaucht, ist in letzter Zeit wieder *Bomberman* auf der VC angesagt!

THE CONDUIT (Wii)

ANNO – ERSCHAFFE EINE NEUE WELT (DS)

Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
Minon: Held der Stunde	07/09	61%	60%
Monopoly	01/09	60%	58%
MySims Party	04/09	78%	74%
Neo Pets Puzzle Adventure	07/09	68%	63%
NiGHTS: Journey of Dreams	03/08	73%	75%
Ninja Reflex	05/08	70%	70%
Pool Party	10/08	60%	58%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	77%	77%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Rayman Raving Rabbids TV Party	01/09	86%	78%
Safecracker: Das ultimative Puzzle …	03/09		66%
Samba de Amigo	12/08	80%	78%
Shreks schräge Partyspiele	02/09	64%	60%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Trivial Pursuit	05/09	76%	68%
Vertigo	06/09	60%	60%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wer wird Millionär?	02/09	54%	52%
Wii Play	01/07	74%	60%
Wonderworld Amusement Park	01/09	32%	28%
Worms: Odyssee im Wurmraum	04/08	76%	72%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash: Herrscher der Mutanten	01/09	77%	79%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
de Blob	10/08	78%	87%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Batman	12/08	82%	79%
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	07/08	85%	83%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Madagascar 2	01/09	72%	72%
Sonic Unleashed	01/09		81%
SpongeBobs atlantisches Abenteuer	05/08	68%	64%
SpongeBob: Die Macht des Schleims	01/09	62%	62%
Super Mario Galaxy	01/08		96%
Tak und das Geheimnis des glühenden …	01/09	64%	66%
The Legend of Spyro: Dawn of the …	01/09	70%	72%
Wario Land: The Shake Dimension	11/08		83%

MUSIKSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Boogie Superstar	01/09	80%	72%
Dancing Stage: Hottest Party	05/08	80%	75%
Guitar Hero: Aerosmith	08/08	86%	85%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Guitar Hero: Metallica	06/09	90%	87%
Guitar Hero: World Tour	01/09	93%	86%
PopStar Guitar	03/09	56%	58%
Rock Band	12/08	92%	87%
Rock Band 2	06/09	93%	88%
Rock Band AC/DC	05/09	72%	64%
Ultimate Band	05/09	74%	73%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Cars: Hook International	03/08	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excitebots	06/09	80%	83%
Excite Truck	03/07	70%	81%
Ferrari Challenge	09/08		80%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Mario Kart Wii	05/08	94%	87%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
MotoGP	05/09	70%	74%
MX vs. ATV: Untamed	06/08	80%	78%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
Need for Speed: Undercover	01/09	78%	82%
Nitrobike	04/08	68%	70%
Off Road	10/08	62%	60%
Score International Baja	02/09	60%	61%
Sonic Riders Zero Gravity	04/08	65%	69%
Speed Racer	07/08	74%	72%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon	01/09		81%
Fire Emblem: Radiant Dawn	04/08		88%
Monster Lab	03/09		77%
Opoona	10/08		67%
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION/STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Let's go to the City	01/09	87%	86%
Anno – Erschaffe eine neue Welt	07/09		85%
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Dream Pinball 3D	10/08	64%	79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
Fishing Master	04/08	68%	71%
Harvest Moon: A Magical Melody	05/08	60%	84%
Little King's Story	06/09		86%
Lost in Blue: Shipwrecked	02/09	55%	60%
Pikmin	03/09		88%
Pikmin 2	07/09	85%	89%
MySims	11/07		78%
MySims Kingdom	12/08		74%
Rapala's Fishing Frenzy	02/09		65%
Sega Bass Fishing	05/08		67%
SimAnimals	03/09	62%	62%
SimCity Creator	12/08		71%
Star Trek: Conquest	07/08		46%
Trauma Center: New Blood	02/09	84%	83%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wild World: African Safari	01/09	47%	41%
Wing Island	04/07	65%	69%
Zoo Hospital	03/09	70%	70%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Balls of Fury	05/08	34%	29%
Carnival Games Minigolf	01/09	60%	52%
Don King Boxing	05/09	58%	56%
Family Ski	08/08	67%	68%
Family Ski & Snowboard	05/09	68%	69%
FIFA 08	11/07	86%	83%
FIFA 09 All-Play	12/08	78%	73%
King of Clubs	05/08	40%	38%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Power Tennis	04/09	87%	81%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen …	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
NHL 2K9	02/09	80%	77%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pro Evolution Soccer 2008	04/08	85%	84%
Pro Evolution Soccer 2009	04/09	86%	87%
Punch-Out!!	07/09	81%	87%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Biathlon 2009	01/09	69%	67%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate …	01/08	61%	63%
RTL Winter Sports 2009: The Next …	01/09	71%	70%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	80%
Sports Island	07/08	76%	67%
Sports Island 2	07/09	68%	62%
Summer Athletics	09/08	80%	76%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 09	12/08	86%	86%
Tischfußball 2008	10/08	13%	9%
Top Spin 3	08/08	78%	77%
We Love Golf!	07/08	82%	80%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown! vs. RAW 2008	12/07	67%	69%
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	12/08	84%	83%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Beach Sports	09/08	57%	46%
Beach Fun Summer Challenge	07/09	55%	49%
Shaun White Snowboarding: Road Trip	12/08	77%	79%
Skate it	01/09	76%	78%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

DAS ZOCKEN WIR!

CHRISTOPH KRAUS

Ihr habt mich maßlos enttäuscht, liebe Leser! Meinem Aufruf in der letzten N-ZONE ist niemand gefolgt, sodass ich jetzt immer noch nicht weiß, ob der Typ im Wii-*Punch-Out!!* tatsächlich „Ahmet" ruft, bevor er auf mich losstürmt. Aber der Sommer ist mir zu kostbar, um ihn für epische Games zu opfern. Da kommt es gerade recht, dass *Punch-Out!!* auf der Wii draußen ist. Meinen Gamer-Urlaub unterbreche ich jetzt nur, wenn *Jet Force Gemini* auf die Virtual Console kommt!

DS-SPIELE IM ÜBERBLICK

Das Nachschlagewerk: die wichtigsten bislang getesteten DS-Spiele

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bangai-O Spirits	09/08	80%	80%
Bionicle Heroes	01/07		75%
Contra 4	03/08	83%	83%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	05/09	87%	93%
Mega Man ZX	08/07		85%
Metal Slug 7	01/09		80%
Nanostray	11/05	73%	81%
Ninja Gaiden Dragon Sword	08/08		85%
Space Invaders Extreme	09/08	84%	86%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars: Clone Wars: Die Jedi-Allianz	01/09		77%
Star Wars: The Force Unleashed	12/08	73%	75%
The Legend of Kage 2	01/09		74%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Assassin's Creed: Altairs Chronicles	06/08		70%
Avatar: Der Pfad des Feuers	01/09	75%	76%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Bomberman Land Touch! 2	06/08	84%	82%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Order of Ecclesia	02/09	74%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Dragon Ball Origins	02/09	68%	80%
Drawn to Life	10/07		78%
Eledees	03/09	72%	76%
Eragon	01/07		74%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
MegaMan ZX Advent	05/08		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Prince of Persia: The Fallen King	02/09		77%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
Spore: Wilde Kreaturen	12/08	58%	67%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Tomb Raider Underworld	02/09		75%

ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Ace Attorney: Apollo Justice	07/08		84%
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Geheimakte 2: Puritas Cordis	06/09		80%
Geheimakte Tunguska	06/08		80%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and …	12/08		85%
Runaway: Dream of the Turtle	02/08		80%
Sherlock Holmes DS	06/09		62%
Time Hollow	02/09		76%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%
Unsolved Crimes: Tatort N.Y. City	12/08		82%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bleach: Dark Souls	05/09	84%	80%
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%
Naruto Ninja Council 2	12/08		67%
Naruto: Ninja Destiny	04/08	70%	71%
Naruto: Ninja Destiny II	05/09	70%	69%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
Call of Duty: World at War	01/09	83%	83%
Dementium: Die Anstalt	12/08		80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
James Bond 007: Ein Quantum Trost	01/09		75%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

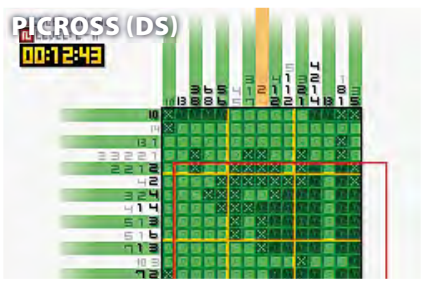
GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Actionloop	02/07	74%	80%
Aqua Panic	06/09		64%
Asterix Braintrainer	09/08	72%	73%
Big Bang Mini	06/09	78%	82%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman 2	03/09	91%	76%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boogie	02/08	75%	62%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Bust-A-Move DS	06/08	73%	76%
Cooking Mama	03/08		71%
Crazy Machines	09/08		76%
Denk-Spiele für Dummies	05/09		75%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Doodle Hex	09/08	78%	75%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elements of Destruction	01/09	58%	62%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Geometry Wars: Galaxies	02/08	79%	79%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Igel Ärgern!	09/08	55%	51%
Jewel Master: Cradle of Rome	07/08		76%
Jewel Match	07/09	72%	74%
Know-how der Zauberkunst	05/08		73%
Know How – Spielend um die Ecke …	01/09		70%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Mechanic Master	01/09		72%
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
MySims Party	05/09	74%	70%
Mystery Case Files: MillionHeir	03/09	76%	78%
Ninja Reflex	05/08	63%	66%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pipe Mania	12/08		80%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Professor Layton und das geheimnisv. …	12/08		90%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle City	03/09		76%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	76%	82%
Puzzle Quest: Galactrix	05/09	78%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Rayman Raving Rabbids TV Party	01/09	75%	69%
Red Bull BC One	12/08	51%	51%
Rubik's Puzzle World	01/09	78%	78%
Soul Bubbles	08/08		83%

DAS ZOCKEN WIR!

SEBASTIAN STANGE

Leider wurde auf der E3 kein *F-Zero* für Wii enthüllt. Daher tröste ich mich mit dem feinen *WipEout HD* für die PS3. Außerdem beiße ich mir an den letzten Levels von *Picross DS* die Zähne aus. Die sind frustrierend schwer, haben mir aber immerhin auf dem Rückflug von Los Angeles prima die Zeit vertrieben. Es wird Zeit, dass der 3D-Nachfolger endlich bei uns erscheint!



Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Humans	07/09		75%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Crash: Herrscher der Mutanten	01/09	52%	56%
Drawn to Life: SpongeBob …	12/08	66%	68%
Giana Sisters DS	04/09		78%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Kung Fu Panda	09/08		71%
Lego Batman	12/08	82%	80%
Lego Indiana Jones: Die legendären …	08/08	83%	81%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	02/08	83%	83%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
Spider-Man: Web of Shadows	12/08		81%
SpongeBob: Die Macht des Schleims	01/09	70%	72%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
The Legend of Spyro: Dawn of the …	01/09		65%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

MUSIKSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Guitar Hero On Tour	09/08	88%	85%
Guitar Hero On Tour: Decades	01/09	88%	85%
Rock Revolution	06/09	54%	54%
Rythm Paradise	07/09		80%
Ultimate Band	05/09	70%	76%

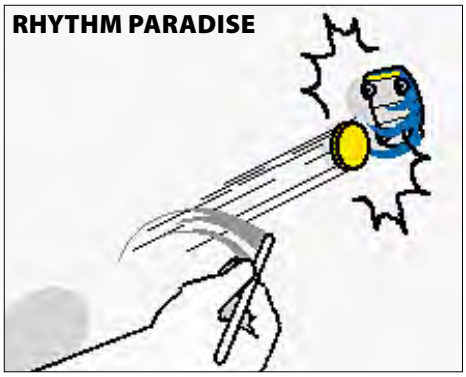
RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cars Hook International	02/08	72%	67%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed: Undercover	02/09	76%	75%
Need for Speed: Underground	07/05	74%	72%
Race Driver: GRID	06/08	86%	84%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Trackmania DS	01/09	83%	80%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Blue Dragon Plus	05/09		78%
Children of Mana	02/07	86%	80%
Chrono Trigger	04/09	75%	90%
Disgaea DS	06/09	75%	85%
Dragon Quest Monsters: Joker	04/08	80%	82%
Dragon Quest V: Die Hand der Himmels	04/09		86%
Dungeon Maker	01/09	62%	63%
Etrian Odyssey	08/08		77%
Final Fantasy III	06/07		83%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of T.	05/09	85%	82%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	04/08	84%	86%
Final Fantasy IV	07/08		85%
Final Fantasy XII: Revenant Wings	03/08		85%
Fire Emblem: Shadow Dragon	01/09	80%	86%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
MegaMan Star Force 2	12/08	76%	74%
Monster Lab	01/09	75%	76%
Orcs & Elves	01/08		80%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam …	08/08		76%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Pokémon Platin-Edition	07/09	91%	89%
Pokémon Ranger: Finsternis über Almia	01/09		75%
Rhapsody: A Musical Adventure	06/09		80%
Rune Factory: A Harvest Moon Melody	04/09		83%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Spectrobes: Jenseits der Portale	12/08	85%	87%
Sonic Chronicles	12/08		85%
Suikoden Tierkreis	04/09		81%
Valkyre Profile: Convenant of the Plume	06/09		78%
Zubo	12/08		80%

RHYTHM PARADISE



SIMULATION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
City Life DS	12/08		71%
Die Gilde DS	05/09		76%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Apartment-Tiere	12/08		67%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Electroplankton	08/06		77%
Enchanted Fol: School of Wizardy	04/09	78%	70%
Harvest Moon: Mein Inselparadies	01/09		72%
LifeSigns DS	06/09		65%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
SimCity Creator	12/08		76%
Theme Park	05/07		76%
The World Ends With You	06/08		88%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	02/08		72%
Don King Boxing	06/09	62%	60%
EA Sports Football Academy	04/09	72%	70%
FIFA 09	12/08	85%	83%
FIFA Street 3	05/08	63%	65%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	03/08	86%	82%
New International Track & Field	07/08	87%	84%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Pro Evolution Soccer 2008	03/08	84%	82%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2009	02/09	78%	76%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	81%
Top Spin 3	09/08	72%	70%
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	12/08	82%	83%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Anno – Erschaffe eine neue Welt	07/09		85%
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dark Conflict	03/08	92%	87%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: Mythologies	02/09	84%	85%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Catan	07/09	74%	72%
Dinosaurier: Kampf der Giganten	12/08	72%	73%
Disney Friends	05/08	73%	75%
Final Fantasy Tactics A2	08/08		87%
Lock's Quest: Hüter der Welt	12/08	82%	83%
Ninjatown	03/09	77%	81%
Populous DS	06/09	72%	70%
Scotland Yard	03/09	76%	70%
Schach	06/07	74%	74%
SimCity	08/07		72%
Tom Clancy's EndWar	01/09	85%	87%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! 5D's Stardust Accelerator	06/09	80%	72%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon 2	05/08	68%	70%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Motion	02/09		62%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%
Skate It	02/09	69%	72%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

DAS ZOCKEN WIR!

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Ungelogen: Seit fast einem Jahr steckt inzwischen ein und dasselbe Modul in meinem DS: der *Korg Synthesizer DS-10*. Damit tüftle ich an den derbsten Electro-Knallern, die bald auch in einem Club in eurer Nähe rauf und runter gespielt werden. ;) Das bedeutet aber auch, dass ich im letzten Jahr viel zu wenig DS gespielt habe. Da wird's also höchste Eisenbahn, dass ich endlich mal *The World Ends With You* nachhole!

DIE REDAKTION

Herzlich willkommen im Testteil. Und hier ist euer N-ZONE-Team!

DIE REDAKTION

THOMAS EDER
31, Leitender Redakteur

… genoss Nintendos Post-E3-Event, wo er die Gelegenheit hatte, in *Endless Ocean 2* abzutauchen, mit Christoph *New Super Mario Bros.* auf der Wii zu spielen und in *Sin & Punishment 2* so richtig schön zu ballern.

DVD-TIPP: Transporter 3

CHRISTOPH KRAUS
23, Redakteur

… hat eine unfreiwillige Entrümpelungs-Aktion hinter sich gebracht und konnte gerade noch seinen alten Yps-Detektiv-Ausweis vor der Mülltonne retten. Dafür mussten 30 Amiga-Discs dran glauben. Frauen sind doof.

FREIZEIT-TIPP: zZzZzZzZzZzZzZzZzZ

SEBASTIAN STANGE
27, Redakteur

… ist immer noch schwer von seinem Trip nach L.A. beeindruckt. Die Messe, die Spiele, die Babes, die Stadt, das ungesunde Essen, der schicke Mietwagen – es war phänomenal! Und jetzt fehlt eigentlich nur noch die Tokyo Game Show!

KINO-TIPP: Oben (In 3D!)

CHRISTIAN SCHÖNLEIN
26, Freier Redakteur

… hat endlich den heiß ersehnten Platz auf dieser Redaktionsseite erhalten und wird dies auf dem Melt!-Festival feiern. Weil das letzte Festival aber inzwischen 4 Jahre her ist, wächst von Tag zu Tag die Angst, das Event zu verschlafen.

EQUIPMENT-TIPP: Klappschaufel und Gummistiefel

STEFANIE SCHETTER
31, DVD-Redakteurin

… freut sich auf die vielen Spiele-Highlights, die auf der E3 vorgestellt wurden. Aber erst mal wird der Sommer in vollen Zügen genossen. Mit Erdbeeren, Eisbechern, Freibadbesuchen und Katzenspaziergängen samt Leine.

SERIEN-TIPP: The Big Bang Theory

DAVID MOLA
28, Layouter

… hört diesen Monat die neue Scheibe seiner Helden „Dream Theater". Rauf und runter. Ununterbrochen. Überall. Und beinahe immer! Ja, es IST mal wieder ein Meisterwerk geworden und ich empfehle die CD jedem Freund guter Musik:

CD-TIPP: Dream Theater – Black Clouds & Silver Linings

REDAKTIONSTAGEBUCH

WOCHE 1:
Bumm! Schepper! Krach! Lärm! Rumms! – So ähnlich hört sich die E3 an, und Sebastian ist als rasender Reporter mittendrin. Herr Stange, wie empfanden Sie die Spielemesse rückblickend? „Phänomenal! Ich glaube, keiner hat erwartet, dass die 2009er-E3 gleich so auf die K... den Putz haut. Ich habe mit vielen Besuchern und Ausstellern geredet und überall eine riesige Euphorie gespürt. Es gab massenhaft Spiele, die waren obendrein auch noch fast alle richtig gut und auch die Pressekonferenzen waren solide bis spektakulär. Gerade im Hardwarebereich geht die Post ab. Mit Wii MotionPlus, Projekt Natal sowie dem Sony Motion Controller haben alle großen Konsolenhersteller neue Controller am Start. Ich bin gespannt, was uns da erwartet." – Dankeschön für die Eindrücke, zurück ins Studio.

WOCHE 2:
Tom und Christoph haben von all dem E3-Lärm (fast) nichts mitbekommen, denn sie haben sich am ersten E3-Tag auf den Balkon (Tom) und den Campingplatz (Christoph) zurückgezogen. Wie gut, dass das Internet überall ist … So ließ sich die Pressekonferenz genüsslich mit einem Glas frisch Gebrautem verfolgen! Sebastian feiert derweil eine *Guitar Hero*-Party mit Travis Barker, DJ AM, Jay-Z und Eminem. Christoph und Tom meinen: „Die Typen sind alle überschätzt!"

WOCHE 3:
Das Team spürt immer noch die Strapazen des Pokémon-Sonderhefts und brabbelt im Schlaf die Entwicklungsstufen aller Pokémon herunter. „Kirlia wird zu Galagladi. Voraussetzung: männlich und Funkelstein. Bisasam wird Bisaknosp. Voraussetzung: Level 16, später Metamorphose zu Bisaknosp auf Level 32." So geht das schon die ganze Zeit. Hey, warum wissen wir eigentlich, dass ihr im Traum solche Dinge aufsagt? Schlaft ihr auf der Arbeit? Bitte *Overlord* und *Donkey Kong* durchspielen, danke!

WOCHE 4:
Sebastian – wieder im harten Redaktionsalltag angekommen – schwadroniert immer noch von der ach so tollen E3. Sein Kino-Geheimtipp des kommenden Herbstes heißt übrigens *Oben*. Ja, wir wissen, der Titel ist beknackt, aber Sebastian hat ihn in den USA schon gesehen und ist vom Film ganz begeistert: „Ich war schwer beeindruckt und auch heute noch halte ich ihn für den besten Pixar. Die Story ist nämlich eigentlich sehr ernst und traurig, was wirklich mutig ist. Und obendrauf kommt dieser herrliche Humor sowie einige tolle Bilder. Wow!"

DER TESTTEIL

Wii

71 Alles Gute zum Geburtstag
64 Another Code R
67 Donkey Kong Jungle Beat
69 Guitar Hero: Greatest Hits
66 Harry Potter und der Halbblutprinz
65 Klonoa
70 Mushroom Men: Der Sporenkrieg
70 MySims Racing
67 One Piece: Unlimited Cruise 1
60 Overlord: Dark Legend
62 Resident Evil
71 The Munchables

DS

76 Great Empires: Rome
72 Guitar Hero: Modern Hits
76 Happy Bakery
73 Indiana Jones und der Stab der Könige
73 Lego Strategie
76 Line Rider
74 Mushroom Men: Aufstand der Pilze
75 MySims Racing
74 Neighbours from Hell
75 Neopets Puzzle Adventure
63 Overlord: Minions

VC

87 Space Harrier
86 Super Smash Bros.

5-MINUTEN-TEST-TERRINE

Damit manche Spiele nicht unter den Tisch fallen, stellen wir sie in dieser Rubrik kurz und knackig vor – subjektiv bewertet nach fünf Minuten Spielzeit. Viel Spaß!

POOL HALL PRO (Wii)

Hey, den Teppichboden in dieser Billard-Simulation hatte Oma früher im Wohnzimmer! Trotzdem greift der Nostalgie-Faktor diesmal nicht mehr, denn die Zeiten mieser Texturen sollten spätestens seit dem N64 passé sein. Der Packungstext von *Pool Hall Pro* verspricht „vollständig anpassbare Charaktere" „einzigartige, aber schnell erlernbare und durchdachte Steuerung". Doch allzu innovativ ist es nicht, wenn man die Wii-FB im normalen Steuerungsmodus erst zurückziehen und dann den B-Trigger loslassen muss, um eine Kugel zu stoßen. Hier raten wir doch eher zum Billard-Minispiel aus *Wii Play*. **(ck)**

BIBI UND TINA: DIE GROSSE SCHNITZELJAGD (DS)

„Hex, hex!" Dieses kurze Sprachsample ist so ziemlich das Einzige, was bei der „großen Schnitzeljagd" an die bekannten und beliebten Bibi-Blocksberg-Hörbücher erinnert. Auf dem Sattel von Amadeus und Sabrina reiten Bibi und Tina jedenfalls durch die Prärie, weichen Vögeln und Felsbrocken aus, was sonst?! Das triste Galoppieren durch die Steppe bremst dieses Kinder-Adventure könnte auf Dauer etwas eintönig werden. Die Minispiele (Beispiel: „Finde den Ausgang im Labyrinth und blase ins Mikro, um einen Schmetterlingsschwarm zu beseitigen!") sind für ganz junge Spielernaturen durchaus herausfordernd und auch auf ihre Weise unterhaltsam. Hex, hex! **(ck)**

WERTUNGSSYSTEM

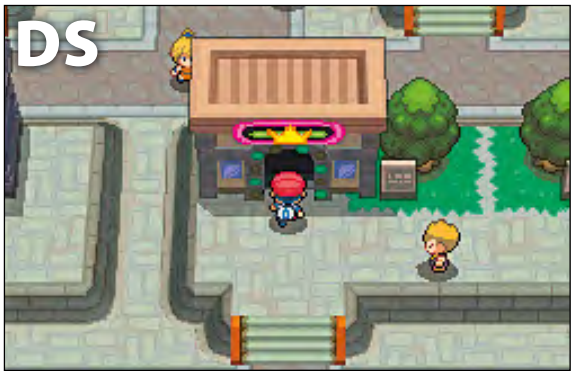
0-49%: Spiele in diesem Wertungsbereich solltet ihr meiden, große Schwächen lassen hier nur wenig Spielspaß aufkommen!
50-74%: Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Genre-Fans aber einen Blick wert!
75-100%: Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für Spielspaß, weswegen ihr hier in der Regel bedenkenlos zugreifen könnt!

ICONS

Dank dieser Icons könnt ihr auf den ersten Blick erkennen, ob ein Spiel die heiß begehrten N-ZONE-Awards einheimst, ob ihr dazu einen Beitrag auf unserer Heft-DVD findet und ob wir die Games bei Vorschauen selbst gespielt haben!

VERKAUFS-CHARTS

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Wii Fit	13
2	2	Mario Kart Wii	13
3	Neu	EA Sports Active	1
4	3	Wii Play	27
5	Neu	Anno – Erschaffe eine neue Welt	1



Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Pokémon Platin	1
2	WE	Professor Layton und das geheimnisv. ...	4
3	3	New Super Mario Bros.	29
4	2	Mario Kart DS	23
5	WE	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	32

* Platz des Vormonats

ANOTHER CODE R:
DIE SUCHE NACH DER VERBORGENEN ERINNERUNG

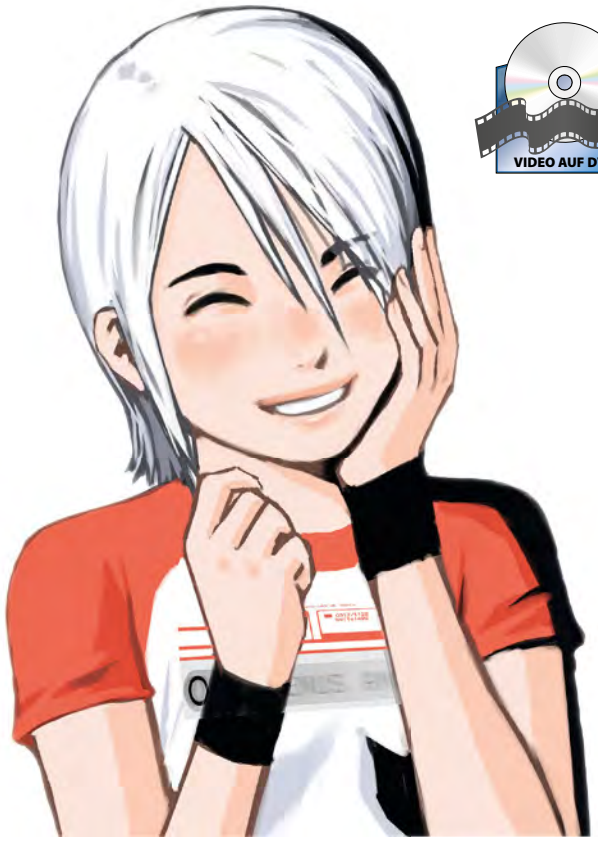
FAKTEN

- Von den Machern von Hotel Dusk
- Deutsche Texte, aber keine Sprachausgabe
- Sechs Speicherstände
- Wii-FB-Eigenheiten werden für Rätsel genutzt
- Bild in 480p und 16:9
- Ton in Dolby Pro Logic II

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Ist dieser interaktive Roman tiefgründiger und lesenswerter als Pilcher und Konsalik?

Wenn wir unsere Erinnerung auslöschen könnten, wie es Ashleys Vater mit seiner Hightech-Maschinerie „Another" kann, was würden wir tun? Die N64-Niete *Superman* in Vergessenheit geraten lassen? Die unausgereifte Virtual-Boy-Konsole von Nintendo aus dem Gehirn radieren? Aber uns fragt ja keiner. Stattdessen befinden wir uns am Lake Juliet und sind mit der bitteren Lebensgeschichte einer 16-jährigen Teenagerin konfrontiert, bei der so ziemlich alles schief läuft, was überhaupt möglich ist: Erst wird ihr die Tasche entrissen, als sie aus dem Bus steigt, dann droht auch noch der geplante Camping-Ausflug mit ihrem Vater ins Wasser zu fallen, weil der sich nirgendwo blicken lässt. Bastelt Ashleys Vater etwa immer noch an seinem ominösen Gehirnwäsche-Projekt?



VIDEO AUF DVD

DER DS ALS MOBILER PROBLEMLÖSER

Willkommen auf der Suche nach der verborgenen Erinnerung! Im zweiten *Another Code*-Teil bewegt ihr Ashley stets von der Seite, um sie durch die Umgebungen zu lotsen. Gabelt sich der Weg, lenkt ihr das Digikreuz einfach in die gewünschte Richtung oder zeigt mit dem Wii-Pointer dorthin, wo es langgehen soll. Zum Inspizieren bestimmter Schauplätze schwenkt die Kamera in einem Extrabildschirm, damit ihr alles groß und breit im Blickfeld habt. Das DAS (Abkürzung für „Duales Another-System") dient dann wie im DS-Original zum Knipsen von Schnappschüssen, der Speicherung eures Fortschritts sowie der Inventar-Verwaltung. Die Rätsel profitieren maßgeblich von der direkten Konfrontation mit Maschinen, Hebeln, Schaukelstühlen, Briefkästen und so weiter: Weil ihr mit eurer imaginären Hand alles anfassen (und manchmal auch drücken) dürft, fühlt ihr euch wie mittendrin. Wie bringt man etwa einen Grill mit einigen Brocken Holzkohle darin zum Glühen? Des Rätsels Lösung: Ihr hebt ein Streichholz auf, haltet es mehrere Sekunden auf ein Blatt Papier (das sich allerdings erst nach ausgiebigem Hingucken als solches entpuppt) und fächelt anschließend Luft zu, indem ihr die Wii-FB auf und ab bewegt. Clever! An anderer Stelle muss Ashley einen Zahlencode eingeben, der „1, 2, A, B, 3" lautet. Die ersten drei Stellen kriegen wir noch mühelos hin, aber was zum Henker ist mit der letzten Ziffer gemeint? Keine Sorge, die Antwort verraten wir euch nicht, aber sie hat etwas mit einer bestimmten Taste auf der Wii-Fernbedienung zu tun. Ihr seid neugierig? Na gut, dann dreht bitte die N-ZONE um und lest am unteren Seitenrand, wie sich das Rätsel löst!

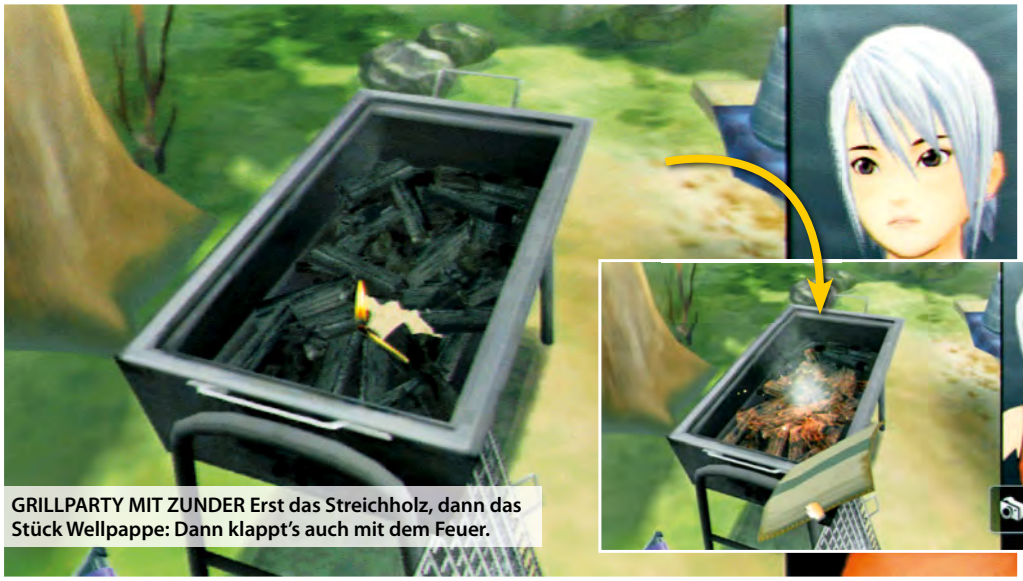
KEIN SPIEL, SONDERN EIN BUCH?

Schelte gibt's für so manche lieblose Dialogzeile. Wenn eine Tür verschlossen ist, wollen wir nicht lesen, dass sie verschlossen ist – das hätte man auch witziger formulieren können. Sowieso ist man von knapp einer Stunde Spielzeit fast 45 Minuten am Lesen. Das kreiden wir nicht als Kritik an, schließlich wird *Another Code R* sogar auf der Verpackung als „bewegender interaktiver Roman" beworben. Allerdings lösen sich die Rätsel – im Gegensatz zum DS-Original – teilweise leider

SELTERS ODER SELTERS? Auf dieser Sprudelflasche befinden sich Fingerabdrücke. Was ist da los?

FÜR NEUGIERIGE Das oben erwähnte Rätsel löst sich so: Ihr drückt die Tasten 1, 2, A, B auf der Fernbedienung und ergänzt dann die Ziffer 3, indem ihr 1+2 addiert. Wohlgemerkt mit dem Plus-Button der Wii-FB! Die Reihenfolge des Tastendrückens lautet also 1, 2, A, B, 1, +, 2.

von selbst: Wir sammeln am Platz X einen Gegenstand auf, dann bemerkt Ashley, dass sie ihn vielleicht an Stelle Y verwenden könnte und dann läuft man exakt dorthin, um sein Soll zu erfüllen. So wirkt manche scheinbar knackige Aufgabe nur als Spielzeitstrecker – aber zur Verteidigung des Spiels ergänzen wir: Manche Kopfnuss hat's tatsächlich in sich! Wer das Geheimnis um den mysteriösen Buchstaben „R", der sich auch im Titel des Spiels befindet, lösen möchte, ist mindestens zehn Stunden beschäftigt. Ein deutlicher Fortschritt gegenüber dem ersten Teil, der sich an einem langen Abend mühelos durchspielen ließ!



GRILLPARTY MIT ZUNDER Erst das Streichholz, dann das Stück Wellpappe: Dann klappt's auch mit dem Feuer.

SAUBERE PRÄSENTATION

Dass die Entwickler von Cing wahre Experten in Sachen Stimmungsaufbau sind, haben sie schon in *Hotel Dusk* bewiesen. Das erste Wii-Projekt der japanischen Adventure-Profis besticht ebenso durch starke Artworks und liebevoll gezeichnete Charakter-Artworks. Während die Umgebung dreidimensional aufgebaut ist, wirken die Figuren wie hervorragend kolorierte Bleistift-Zeichnungen. So wird selbst so mancher in die Länge gezogene Dialog zu einem Fest für die Augen. Nicht die Qualität der Texturen ist es also, die *Another Code R* aus der Masse hervorhebt, sondern das liebevolle grafische Gesamtpaket. Die Flashbacks – etwa wann sich Ashley an Ereignisse in ihrer Kindheit zurückerinnert – werden zudem mit richtig stimmungsvoller Musik untermalt. Ein weiteres Indiz für durchdachten Spielablauf! Gerade mal 40 Euro verlangt Nintendo übrigens für die Suche nach der verborgenen Erinnerung. Ein fairer Preis, wenn ihr auf leseintensive Adventures

MISTER SCHASCHLIK In den Dialogen bestimmt ihr, welche brisanten Themen Ashley anspricht.

steht und ihr über den einen oder anderen inhaltlichen Leerlauf hinwegseht. Am Ende will man halt doch wissen, wie es weitergeht – anders als bei Rosamunde Pilcher!

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Als der DS noch frisch war und interaktive Romane als neues Genre galten, eroberte *Another Code: Doppelte Erinnerung* einen festen Platz in meinem Herz. In einem Ruck löste ich das Geheimnis der Blood-Edward-Insel und war am Ende innerlich versöhnt, weil das Adventure trotz enorm kurzer Spielzeit sehr viel Mystik und Esprit versprühte. Um den Wii-Nachfolger durchzuspielen, sitzt man deutlich länger vor der Konsole – mindestens doppelt, wenn nicht sogar dreimal so lange.

Allerdings baut sich die Stimmung nur sehr zögerlich auf: Da der Lake Juliet kein einsames Stückchen Land ist, sondern Ashley mit sehr vielen Personen interagiert, fehlt ein gewisser „Ich bin im Nirgendwo verloren"-Effekt. Rätsel und Präsentation sind aber dennoch vom Feinsten. Wann eröffnet das Hotel Dusk auf der Wii?

DIE MEINUNG

PASCAL HARTMANN:
Another Code konnte mich schon damals auf dem DS begeistern, auch wenn es zu schnell durchgespielt war. Daher habe ich mich natürlich auf den Nachfolger mit dem R im Namen gefreut. Doch macht dieser so einiges anders als noch auf dem Handheld – so stehen diesmal die Dialoge zwischen Ashley und den vielen anderen Personen im Vordergrund. Nicht umsonst wird das Spiel auf der Packung als interaktiver Roman angepriesen. Der Rätselanteil fällt zurück, doch kommen trotzdem einige clevere Ideen zum Einsatz. So gerne ich auch in die schöne Natur mit den liebevollen Charakteren eingetaucht bin, es war leider nicht alles Sonnenschein. So sammelt Ashley Gegenstände erst dann ein, wenn sie benötigt werden, und auch die fehlende Sprachausgabe nagt doch etwas an der Atmosphäre.

DIE WERTUNG Wii

ANOTHER CODE R: DIE SUCHE NACH DER VERBORGENEN ERIN…

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Cing
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

- \+ Spielzeit wesentlich länger als bei Teil 1
- \+ Hochwertige Charakter-Zeichnungen
- – Teilweise sehr clevere Rätsel
- – Hier und da zu dialoglastig

Steuerung: **83** Grafik: **82** Sound: **78**

MEHRSPIELER –

EINZELSPIELER **77**

FAZIT: Das dialogintensive Adventure besticht durch clevere Rätsel, eine saubere Präsentation, ist aber hier und da zu simpel geraten.

SCHRECKMOMENT Oft machen sich die Zombies durch ein grausiges Stöhnen bemerkbar. Diesen ekelhaften Kameraden haben wir aufgeschreckt, als er gerade ein Bad nehmen wollte. Was sich witzig anhört, ist im Spiel aber gruselig inszeniert. Bei solchen Stellen wird euch garantiert das Herz in die Hose rutschen.

GEFÄNGNIS Toll gesetzte Kamerawinkel verstärken nochmals die dichte Atmosphäre. Hier schleicht ihr durch einen (hoffentlich) verlassenen Friedhof, um eines der typischen Resident-Evil-Rätsel zu lösen: einen Gegenstand an der dafür vorgesehenen Stelle platzieren. So kommt ihr weiter.

RESIDENT EVIL

VIDEO AUF DVD

Gruselt der Horrorschocker noch genauso wie vor sechs Jahren?

FAKTEN

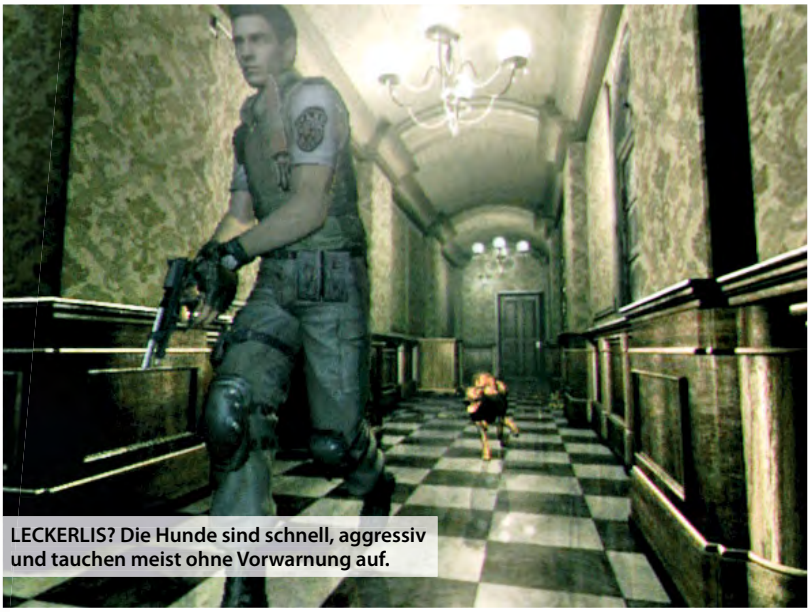
- Portierung der GameCube-Version von 2002, …
- … die ihrerseits ein Remake des Playstation-Originals aus dem Jahre 1996 ist.
- Zwei Charaktere mit leicht verändertem Spielablauf
- Keine speziellen Wii-Features
- Unterstützt 480p und läuft in 4:3

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Resident Evil ist für erfahrene Zocker ein alter Bekannter. Aber wie das so geht bei jemandem, den man schon seit Jahren nicht mehr gesehen hat: Man erkennt, wie sehr sich derjenige verändert hat. Natürlich kann das auch etwas Positives sein, aber allzu oft bemerkt man auch Makel des Gegenübers, die schon immer da waren, mit denen man sich aber früher eher abgefunden hat. Jetzt, da man sich selbst weiterentwickelt hat, kommt es einem so vor, dass der alte Bekannte einfach in seiner eigenen Zeit stehen geblieben ist.

EINFACH RESI

Eine etwas philosophische Einstimmung, aber eine passende. *Resident Evil* erscheint in einer Budget-Reihe namens *Resident Evil Archives* für die Wii. Das Spiel ist aber keine Neuentwicklung, sondern eine Portierung des GameCube-Remakes aus dem Jahre 2002. Das ist zunächst nichts Schlechtes, wurde diese Neuauflage damals doch viel gelobt. Hier hatte man den Begründer des Survival-Horrors einer Generalüberholung unterzogen: Vor allem die für damalige Verhältnisse umwerfende Grafik mit dem perfekten Mix aus vorgerenderten Hintergründen und Polygon-Objekten. Das Layout des Spiels unterscheidet sich größtenteils von dem des PlayStation-Originals von 1996. Das ansonsten unveränderte Gameplay hat Capcom nur durch kleine Zusätze ergänzt, wie etwa die Verteidigungsobjekte. Und hier ist der eigentliche Knackpunkt: Das Spielprinzip, vor allem die Steuerung, ist in den mittlerweile 13 Jahren, die das Spiel auf dem Buckel hat, tatsächlich etwas angestaubt. Drückt ihr den Analogstick nach oben, bewegt sich eure Spielfigur immer in die Richtung, in die sie gerade blickt. Mit links und rechts dreht sie sich entsprechend. Ihr müsst also umdenken und aus der Perspektive der Figur steuern. Ihr könnt euch vielleicht vorstellen, dass das nicht die eingängigste und reaktionsschnellste Art ist, einen virtuellen Charakter durch ein Spiel zu scheuchen. Eure Charaktere – ihr könnt zu Beginn zwischen Chris und Jill entscheiden – bewegen sich wie auf Schienen. Das erste *Resident Evil* erschien allerdings zu einer Zeit, in der man noch nicht an Analogsticks dachte. Ein Steuerkreuz musste für das oben beschriebene Manövrieren herhalten und das war für die Zeit nicht die schlechteste Lösung. Heute kennt man andere Methoden, gerade bei der Wii mit ihren neuen Steuerungsmöglichkeiten ist es etwas schade, dass nicht wenigstens optional ein paar Wii-Elemente mit eingebaut wurden. Auch dem Inventarsystem merkt man sein Alter an. Ihr habt nur eine bestimmte Anzahl an Slots für Gegenstände frei. Komischerweise verbrauchen große



LECKERLIS? Die Hunde sind schnell, aggressiv und tauchen meist ohne Vorwarnung auf.

KEINE ZWEITE GEIGE Spielt entweder Chris oder Jill. Beide Abenteuer unterscheiden sich marginal.

Gegenstände wie Waffen ebenso nur eine Stelle wie kleinere Objekte, zum Beispiel Heilkräuter. Nerviger ist aber, dass ihr keine weiteren Gegenstände mehr aufnehmen könnt, wenn ihr erst mal voll beladen seid. Ihr dürft die Platzverschwender aber nicht an Ort und Stelle tauschen, sondern höchstens dort, wo ihr sie gefunden habt. Speichern könnt ihr auch nur an vorgegebenen Punkten.

GUT BLEIBT GUT

Trotz aller Kritik: *Resident Evil* ist und bleibt ein gutes Spiel, damals wie heute. Es ist in einigen Aspekten eben nicht so gut gealtert wie so manch anderes Spiel. Hierzu zählt die bereits erwähnte, antiquierte Steuerung. Unverändert bleibt aber auch zum Beispiel die Story: Ihr zieht mit einer Spezialeinheit los, um mysteriöse Morde in dem beschaulichen Städtchen Raccoon City aufzuklären. Nach einem Unfall landet ihr in einem scheinbar verlassenen Herrenhaus. Die einzigen Bewohner sind Zombies, derer ihr euch mit allen Mitteln erwehren müsst. Zugegeben: Etwas klischeehaft und dumpf ist die Story schon, aber sie schafft es, euch in das Spiel reinzuziehen. Ebenso wie die phänomenale Grafik, die sich heute noch sehen lassen kann. Die gerenderten Hintergründe sehen fast fotorealistisch aus, die Animationen der Charaktere wirken lebensecht. Der Sound verbreitet Gänsehautstimmung, vor allem das typische Stöhnen der untoten Hausbewohner. *Resident Evil* ist ein Horrorspiel, das weniger Wert auf Action als auf Schockeffekte legt. An vorgegebenen Stellen im Spiel hüpft schon mal ein Monster in den Raum, was den Spieler durchaus zusammenzucken lässt. Hier spielt das in die Jahre gekommene Game seine Stärken aus und fühlt sich auch heute noch jung und unverbraucht an.

HINAB In Bewegung noch schöner: Die Lichteffekte sich bewegender Lampen.

DIE MEINUNG

FLORIAN HAMBURGER:
Was hab ich mich damals erschrocken! Diese eine Stelle im PlayStation-Erstling, bei der Hunde plötzlich durch ein Fenster springen, hat mich wortwörtlich vom Hocker gerissen. Genau das hat *Resident Evil* ausgemacht und das macht es heute noch aus: Perfekt gesetzte Schockmomente. Natürlich ist das Spielprinzip etwas altbacken: Wenn ich heutzutage in einem Spiel ganze Abschnitte zurücklaufen muss, weil ich einen Gegenstand vergessen oder zu viel im Inventar habe, stehen mir nicht nur wegen der Monster die Haare zu Berge. An der Steuerung haben sich damals die Geister geschieden: Die einen fanden´s genau passend zu *Resident Evil*, für die anderen war´s aber zu altbacken und nicht mehr zeitgemäß. Das GameCube-Remake aus dem Jahre 2002 konnte man vielleicht noch diskutieren, Capcom selbst hat mit *Resident Evil 4* die nötige Antwort geliefert, indem man die Steuerung und das Gameplay gehörig aufpoliert hat. So was gehört heute einfach nicht mehr in ein Game. Nichtsdestotrotz ist und bleibt das erste *Resident Evil* etwas ganz Besonderes, das euch mit viel Atmosphäre in seinen Bann zieht. Seht die Macken im Gameplay einfach als ein Stück Software-Geschichte an.

DIE WERTUNG Wii

RESIDENT EVIL

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Capcom
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

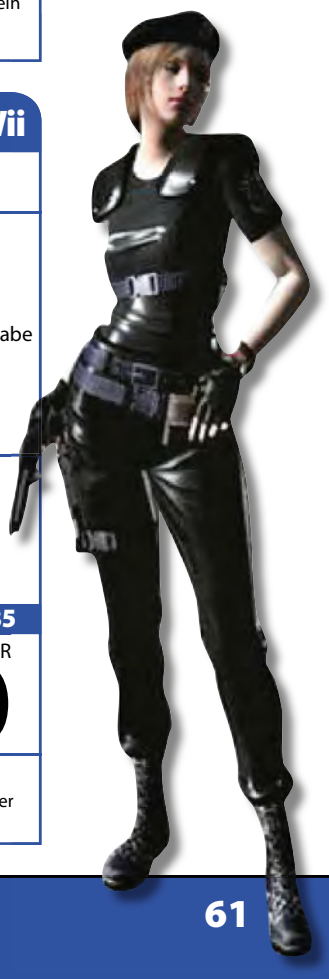
\+ Gänsehaut-Atmosphäre
\+ Grafisch anspruchsvoll
\- Steuerung altbacken …
\- … ebenso das Inventarsystem

Steuerung: **68** Grafik: **81** Sound: **85**

MEHRSPIELER –

EINZELSPIELER **80**

FAZIT: Etwas in die Jahre gekommener Horror-Schocker mit toller Grafik und dichter Atmosphäre.



OVERLORD: DARK LEGEND

Hier sind Hobbits Schufte und Bösewichte Helden!

FAKTEN

- Basiert grob auf Overlord 2 für PS3, PC und Xbox 360
- Erinnert spielerisch stark an Pikmin
- Ihr befehligt vier Arten von Schergen.
- Kleine Rollenspiel-Elemente
- Unterstützt 480p und Widescreen
- Steuerung per Wii-FB und Nunchuk

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

VIDEO AUF DVD

BOSSKAMPF Bei diesem Felsriesen sind eure roten Helfer stark, da sie auf Distanz bleiben können.

KARNEVAL Eure Schergen versorgen sich selbstständig mit teils absurden Kopfbedeckungen.

Endlich dürft ihr böse sein, denn in *Overlord: Dark Legend* spielt ihr zur Abwechslung nicht den strahlenden Helden, sondern einen finsteren Schurken. Die Story handelt vom ungeliebten Sohn eines trotteligen Königs, der obendrein von zwei fiesen Geschwistern gepiesackt wird. Doch eines Tages entdeckt er eine magische Rüstung und wird zum finsteren Bösewicht. Das ist aber nicht gruselig, sondern eher witzig und in der Regel flott erzählt. Die böse Hauptfigur ist eine erfrischende Abwechslung vom Genrestandard – vor allem wegen ihrer Schergen. Das sind koboldhafte Gnome, die in vier Ausführungen vorkommen: Rote Schergen sind Fernkämpfer und feuerresistent, blaue Kobolde können schwimmen und heilen, braune Schergen sind perfekte Nahkämpfer und grüne Wichte verstehen sich aufs Schleichen. Wie bei den Wii-Fassungen von *Pikmin* schickt ihr eure Mini-Armee per Pointer durch die Gegend, während ihr eure Spielfigur mit dem Nunchuk steuert.

SCHERGEN BRINGEN GLÜCK

Ohne eure wilden Untergebenen kommt ihr im Spiel nicht weit. Nur sie können Hindernisse aus dem Weg räumen, bestimmte Hebel betätigen und effektiv diverse Gegner bekämpfen – etwa Halblinge, Lebkuchenmännchen oder Banditen. Fallen eure Schergen im Kampf, können sie problemlos an bestimmten Punkten wiederbelebt werden. Dafür braucht ihr jedoch Lebensenergie und für die müsst ihr Käfer oder gar Schafe verkloppen. Auch allein teilt ihr ordentlich aus. Eure Keule lässt sich aufrüsten und mit der Zeit stehen euch diverse Zaubersprüche zur Verfügung. Den größten Spaß bereiten allerdings eure Schergen. Sie plündern automatisch alle Gegenstände in eurer Nähe und sammeln lose Objekte auf. Schätze und Tränke liefern sie bei euch ab. Hüte, Kürbisse oder Spanferkelköpfe nutzen sie als Helme. Je länger ihr spielt, desto alberner wirkt eure Truppe.

DIVERSE MACKEN

Man merkt dem Spiel an, dass die Entwickler große Ambitionen hatten. Es gibt verschiedenste Spielelemente, eine schöne Grafik sowie viele Nebenquests und Geheimnisse. Doch leider kommt das Spielgeschehen gehörig ins Stottern, sobald richtig viel Action auf dem Bildschirm tobt. Auch die Steuerung hakt teils ein wenig. Schlimmer noch: Die KI eurer Schergen hat regelmäßige

Aussetzer. Ein Glück, dass das Spiel nicht allzu schwierig ist. Ein paar zusätzliche Entwicklungsmonate für Feinschliff und Fehlerbehebung hätten *Dark Legend* sicher gut getan. Aber auch so bleibt es ein erfreulich einzigartiges Spiel mit cleveren Ideen sowie abgründigem Humor. Mit den Macken müsst ihr aber leben.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Wer die Heft-DVD gesehen hat, weiß, dass ich nach den ersten Spielstunden noch unschlüssig war, ob ich *Overlord: Dark Legends* mögen soll oder nicht. Es hat clevere Ideen, eine nette Grafik, manchmal wirklich feinen Humor, aber dennoch wollte der Funke nicht überspringen. Inzwischen habe ich mich ein wenig mit dem „*Pikmin* für Fiesslinge" angefreundet. Doch die vielen kleinen Bugs und Macken lassen das Spiel einfach unrund wirken. Vollends überzeugen konnte es mich daher nicht. Da wünschte ich, die Wii hätte mehr Hardwarepower. Die hätte dem Spiel sicherlich extrem gut getan.

DIE WERTUNG Wii

OVERLORD: DARK LEGEND

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Codemasters
ENTWICKLER	Climax
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

- \+ Herrlich chaotischer Spielverlauf
- \+ Stellenweise wirklich tolle Grafik
- – Immer wieder stören Ruckler
- – Diverse Bugs und Schönheitsfehler

Steuerung: **78** Grafik: **80** Sound: **77**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **78**

FAZIT: Einige Macken verhindern eine höhere Wertung dieses ansonsten erfrischend witzigen und abwechslungsreichen Wii-Abenteuers.

„Ein erfreulich einzigartiges Spiel mit cleveren Ideen sowie abgründigem Humor!"

DÜSTERER WALD Die Umgebungen sind stimmungsvoll und stecken voller zerstörbarer Objekte.

HILFSPAKET Findet ihr solche Steine, lasst sie in euren Thronsaal tragen. Sie verbessern eure Charakterwerte!

OVERLORD MINIONS

Auf dem DS sind vier Schergen die Stars.

In der Handheld-Version steuert ihr nicht den Overlord, sondern vier verschiedene Schergen – rot, grün, braun und blau. Diese steuert ihr per Stylus durch allerlei triste, erdfarbene Levels, löst Rätsel und besiegt Gegner. Wie im SNES-Klassiker *Lost Vikings* müsst ihr die Talente eurer Schergen an den richtigen Orten einsetzen, um den Weg zum Levelboss zu ebnen. Dabei müsst ihr öfters eure Truppe aufteilen und Spezialfähigkeiten nutzen. Der rote Scherge wirft beispielsweise Feuerbälle, während sein blauer Kollege als einziger schwimmen kann. Leider sind die Levels recht einfallslos und bestehen in der Regel nur aus simplen Schalterrätseln mit eingestreuten Kampfeinlagen. Die Steuerung per Stylus funktioniert zwar gut, doch bei Kämpfen oder dem Werfen von Gegenständen hapert es mit der Erkennung eurer Eingaben. Alles in allem wirkt *Overlord: Minions* wie ein Nebenprodukt der Spielereihe, das halt schnell fertig werden musste. Bleibt zu hoffen, dass *Lost Vikings* irgendwann seinen Weg auf den DS findet.

DIE WERTUNG DS

OVERLORD: MINIONS

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Codemasters
ENTWICKLER	Climax
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

- \+ Prinzipiell gute Spielidee
- – Triste, matschige Grafik
- – Bugs und Fehler stören das Spiel
- – Die Rätsel sind selten clever

Steuerung: **55** Grafik: **53** Sound: **60**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **57**

FAZIT: Die DS-Fassung des soliden Wii-Spiels ist leider durchweg mittelmäßig – technisch, spielerisch und in Sachen Inszenierung.

IMMUNITÄT Der grüne Kobold kann gefahrlos durch das Faulgas laufen und den Schalter drücken.

TEXT
Sandra Friedrichs
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

FAKTEN

- Portierung des Cube-Klassikers mit zusätzlichen Levels
- 13 Welten mit jeweils 3 Levels
- Steuerung via FB und Nunchuk
- Bild in 16:9 und 480p
- Nicht kompatibel mit den DK-Bongos

VIDEO AUF DVD

DONKEY KONG: JUNGLE BEAT

Schüttelt und klatscht euch durch den Dschungel!

STRATEGIE Ihr müsst die Schwachstellen des Endgegners ausnutzen, um ihn zu besiegen.

GALOPP Donkey Kong bekommt natürlich tierische Unterstützung und kann so auch mal auf einem Ochsen reiten.

KLATSCH Mit der Klatschattacke könnt ihr nicht nur Gegner beseitigen, sondern auch Bananen einfangen.

Nintendo hat wohl nach dem Sprichwort „Was lange währt, wird endlich gut" gehandelt. Durch die *New Play Control!*-Reihe, in der alte GameCube-Spiele für die Wii kompatibel gemacht werden, erhaltet ihr nun die Möglichkeit, mit Donkey Kong durch die Welt zu springen und zu klatschen. Überzeugt es mehr als das Original mit seinen typischen Bongos?

ALLES BANANE ODER WAS?

Donkey Kong will das Affen-Königreich vor düsteren Gegnern retten, die jegliche Bananen geklaut haben. Ihr müsst nun alle 13 Welten zurückerobern und durchstreift dabei nicht nur den Dschungel, sondern auch Eis- und Vulkanlandschaften. Manchmal muss unser Lieblingsaffe auch durch Ozeane schwimmen oder Wänden emporklettern. Dabei bewegt ihr ihn stets mit dem Nunchuk und führt mit der A-Taste der Wii-FB die Sprünge aus. Doch was das Spiel so besonders macht, sind natürlich die Klatschattacken. Schüttelt ihr die FB, klatscht DK in seine Pranken und löst daraufhin eine Schallwelle aus, die seine Gegner betäubt oder gleich besiegt. Nach ein wenig Übung werdet ihr diese Aktionen ohne Probleme ausführen und die Levels leicht durchwandern. Die Endgegner hingegen benötigen euer strategisches Feingefühl. So sterbt ihr zuerst einige Male, um endlich zu erkennen, wo die Schwachstelle des Bosses ist. Beispielsweise wird euch ein Nashorn mit elektrisierenden Melonen bewerfen, die ihr abklatschen müsst, damit sie euch nicht schaden. Nun könnt ihr die Frucht gegen ihn feuern und dadurch verwunden.

Nach einem erfolgreichen Abschluss eines Königreichs erhaltet ihr eine der drei Medaillen, welche die Anzahl eurer gesammelten Bananen widerspiegelt. Dabei ist es aber gar nicht so leicht, die goldene Medaille zu erhalten. Dafür müsst ihr viele Kombos erzielen und jeglichen Feindkontakt vermeiden, da sonst eure Bonusserie zunichte gemacht wird. Zwar ist das eine große Herausforderung, aber ihr werdet euch ihr bestimmt stellen. Warum? Das Spiel hat nur eine Spieldauer von fünf Stunden. Viel zu kurz, um die gelungene Atmosphäre und tolle Optik zu bestaunen. Nintendo hat im Vorfeld übrigens zusätzliche Levels integriert, die es noch nicht im Cube-Original gab. Der Dschungelklatscher macht zwar auch auf der Wii ausgesprochen viel Spaß, aber wir vermissen die Bongos. Der Spielwitz geht mit den normalen Controllern leider ein Stückchen verloren.

DIE MEINUNG

SANDRA FRIEDRICHS:
Donkey Kong ist endlich zurück - zwar nicht in einem ganz neuen Gewand, aber immerhin mit einer anderen Spielsteuerung, das diesmal zumeist ganz klassisch mit dem Analogstick gesteuert wird. Ich bin darüber nicht rundum froh und muss anmerken, dass viele Fans sich wohl die alte Steuerung zurückwünschen. Doch dank der Wii-FB und des Nunchuk sind die Zeiten verstaubter Zubehör-Trommeln passé und ihr werdet dieses Spiel bestimmt ähnlich lieben wie den Vorgänger mit seinen Bongos. Weil die Spielzeit mit knapp fünf Stunden äußerst kurz ausfällt, stürze ich mich lieber häufiger in den Urwald, um auch wirklich ALLE Bananen zu finden. Ich brauche Vitamine!

DIE WERTUNG Wii

DONKEY KONG: JUNGLE BEAT

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Nintendo
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

\+ Frische Optik
\+ Gute technische Umsetzung
\- Spielt sich nicht so kreativ wie auf dem GC
\- Kurze Spieldauer

Steuerung: **81** Grafik: **84** Sound: **84**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **81**

FAZIT: Donkey Kong überzeugt mit einer neuen Steuerung und toller Optik. Doch die kurze Spieldauer trübt das Comeback.

FETTER KIRBY Manche Gegner könnt ihr nicht besiegen, aber ihnen nach einem Treffer aufs Dach steigen.

PUTZIG Sogar die Endbosse sind knuddelig gestaltet. Hier eine Fischmutter, die um ihr Junges besorgt ist.

KLONOA

Nicht der gestiefelte, sondern der geflügelte Kater macht sich auf der Wii breit

SKURRIL Titelheld Klonoa ist schon ein interessant gestalteter Zeitgenosse. Ist das ein Pac-Man-Symbol auf seiner Mütze?

Um ehrlich zu sein, der titelgebende Held Klonoa soll wohl eher ein Hase mit ausgefransten und zu Flügeln umfunktionierten Schlappohren sein. Und auch sonst sieht der Protagonist alles andere als „normal" aus mit seinen grellroten, kurzen Hosen und seiner riesigen, blauen Baseballcap. Außerdem kann er mit seinen Hörorganen so in der Luft herumflattern, dass er punktgenau landet. Und das werdet ihr auch müssen, wir haben es bei *Klonoa* nämlich mit einem waschechten 2D-Sidescroller der alten Schule zu tun, bei dem ihr pixelgenaue Sprünge ausführen müsst. Was *Klonoa* aber tatsächlich von frühen Jump & Runs unterscheidet, sind die eingestreuten 3D-Elemente. Die Kamera dreht sich dynamisch mit unserem Helden mit, sollte dieser mal eine Kurve erreichen. Auch Fahrten in die Tiefe der Levels, also den Levelhintergrund, sind möglich.

ANGRIFF DER KLONOA-KRIEGER

Die Story ist etwas wirr: Ein entführtes Mädchen, dunkle Mächte und Klonoas Traumvisionen spielen hierbei eine große Rolle. Man hat sich bemüht, den Plot ansprechend zu präsentieren, indem man gute, deutsche Synchronsprecher verpflichtete. Die machten ihren Job aber leider eher schlecht. Schade, denn die Musikuntermalung ist gut gelungen – besonders die typischen Soundeffekte und die mitreißenden Melodien tragen ihren Teil dazu bei, dass ihr euch durch die Levels kämpft. Und die sind mit fantasievollen Elementen gefüllt! Klonoa kann springen – aber bitte nicht auf Gegner, diese solltet ihr besser mit eurem magischen Fangarm greifen. So könnt ihr sie auf anderes Levelgetier werfen oder einen Doppelsprung ausführen, um höher gelegene Ebenen zu erreichen. Besonders abwechslungsreich wird's, wenn ihr Gebrauch von den 3D-Möglichkeiten macht: Werft Gegner in die Tiefe des Raums oder in den Vordergrund, um Schalter zu aktivieren oder Gegenstände einzusammeln. Auch Endbosse müssen auf diese Art und Weise besiegt werden.

OLD-SCHOOL IS COOL

Leider ist *Klonoa* etwas kurz und recht einfach zu schaffen, entschädigt euch aber mit einer frischen Herangehensweise an 2D-Jump&Runs. Die Levels sind wunderschön gestaltet und sehr farbenfroh präsentiert. Wenn ihr vom zuckersüßen Design keine Karies bekommt, solltet ihr unbedingt mal reinschauen!

DIE MEINUNG

FLORIAN HAMBURGER:
Ich bekenne mich schuldig: Ich liebe Old-School. Mit Klonoa durch die liebevoll gestalteten 2D-Levels zu laufen und allerlei Gegner aufs Korn zu nehmen, das erinnert mich an die gute, alte *Super Mario Bros.*-Zeit. Das Schöne daran ist, dass *Klonoa* auch etwas Neues bietet. Dieses Pseudo-3D sieht gut aus und sorgt für teilweise verwirrend aufgebaute Abschnitte, allerdings im positiven Sinne. Auch bei der Musik konnte ich fröhlich im Takt mitnicken. Ist halt mal was anderes, als sich den ganzen Tag von seiner Lieblingsmusik berieseln zu lassen. Ebenso geht es mir mit dem ganzen Spiel. Man muss nicht immer den düsteren Shooter spielen, bei dem man im Alleingang Hunderte von Widersachern erledigt. Es geht doch auch etwas familienfreundlicher. Für mich ist *Klonoa* ein schönes Spiel, das nur ein paar kleine Macken hat: Zum Beispiel die schlechte Synchronisierung und die Länge beziehungsweise Kürze: Gerade mal fünf bis sechs Stunden hängt ihr an wahlweise Wii-FB, Classic-Controller oder GameCube-Pad.

DIE WERTUNG Wii

KLONOA

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Namco
ENTWICKLER	Paon Corp.
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

\+ Wunderschöne Grafik
\+ Unterhaltsame Musik
– Zu kurz und zu einfach
– Schlechte Synchronsprecher

Steuerung: **85** Grafik: **78** Sound: **85**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**80**

FAZIT: Unterhaltsames und klassisches Jump & Run mit netten 3D-Elementen, mit genretypischer, vorbildlicher Steuerung.

FAKTEN

- Erster Teil auf PlayStation erschienen (1998), …
- … zweiter Teil auf PlayStation 2 (2001), …
- … außerdem eine GBA-Version und mehrere Serienableger
- Vier verschiedene Steuerungsmöglichkeiten
- Unterstützt 16:9 und 480p
- Klassischer 2D-Plattformer mit 3D-Elementen
- Wii-Bewegungen optional

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

HARRY POTTER UND DER HALBBLUTPRINZ

FAKTEN

- Film- und Romanumsetzung
- Unterstützt Rumble und Lautsprecher der Wii-FB.
- Mit vielen Minispielen wie Quidditch
- Tag- und Nachtmissionen
- Großes Hogwartsgelände

TEXT
Sandra Friedrichs
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Zaubert sich Harry Potter in die Gamer-Herzen?

Das letzte Jahr war eine harte Bewährungsprobe für Harry-Potter-Fans: Es erschien kein Roman, kein Film, kein Game. Nun könnt ihr euch aber wieder freuen, denn die sechste Kinoverfilmung flimmert ab dem 16. Juli auf der Kinoleinwand und dazu veröffentlicht EA natürlich das passende Game. Doch wird das Spiel dem Roman auch gerecht?

(LIEBES-)KAMPF IM ZAUBERLAND

Der dunkle Lord bedroht die gesamte Welt. Die Todesser sind überall und töten in seinem Namen. Es herrschen Angst und Terror und jeder könnte der Nächste sein. Am wahrscheinlichsten ist natürlich der Mord an Harry Potter, da er der Auserwählte ist und nur er Voldemord umbringen kann. Aber noch eine heikle Sache sucht das Zauber-Internat Hogwarts heim: die Liebe. Völlig verblendet und mit der rosaroten Brille auf der Nase gehen die Schüler durch die Schule und wollen jedem näherkommen, der nicht bei drei auf den Bäumen ist. Gerade Ron ist dem Liebeswirrwarr schwer verfallen und versucht, sich zwischen drei Mädchen zu entscheiden.

Beide Thematiken greift das Spiel auf. Einerseits lernt ihr Zaubersprüche für Zauberduelle, die ihr auch gegen einen Freund spielen könnt, andererseits versucht ihr das Liebeschaos zu durchblicken. Dabei steuert ihr den Zauberlehrling mit dem Analogstick umher und führt Zaubersprüche mit entsprechenden Bewegungen der Wii-FB und dem Nunchuk aus. Natürlich erwarten euch auch schulische Aktivitäten: So braut ihr Zaubertränke im Unterricht oder spielt eine Runde Quidditch. Ihr müsst diese nervigen Minispiele aber erfolgreich absolvieren, da ihr ansonsten im Story-Modus nicht weiterkommt und die animationslosen und emotionsfreien Filmsequenzen verpasst.

Hogwarts bietet ein riesiges Areal, in dem ihr euch frei bewegen und viele Bonusobjekte einsammeln könnt. Doch wegen der klobigen und zweckmäßigen Grafik wirkt die Schule nicht wirklich einladend und die Lauferei von einem Ort zum anderen geht euch irgendwann auf den Senkel. Deshalb können wir uns glücklich schätzen, dass der „fast" kopflose Nick unser persönliches Navi ist und uns zu jedem erdenklichen Platz bringt. Ignoriert am besten den holprigen Einstieg und freut euch auf eine spannende Story, die nach ein paar Spielstunden beginnt.

BRAUSTÜBERL Diese magische Suppe wollen wir lieber nicht kosten ...

BESCHÜTZER In diesem Teil spielt Dumbledore eine bedeutsame Rolle.

DIE MEINUNG

SANDRA FRIEDRICHS:
Ich bin ein absoluter Harry-Potter-Fan und habe jeden Roman in wenigen Tagen verschlungen. Begeistert war ich aber von keinem bisherigen Film oder Game, da sie nicht an die Klasse der Bücher herankamen. So ist auch dieses Spiel eindeutig unter dem Niveau des Romans. Die Optik sieht bieder aus und die Steuerung ist noch nicht ausgereift. Trotzdem wird die spannende Story Fans vor die Wii zerren. Andere sollten sich lieber von dem Spiel fernhalten und nach besseren Adventures suchen.

DIE WERTUNG Wii

HARRY POTTER UND DER HALBBLUTPRINZ

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

\+ Spannende Story
\- Mittelmäßige Steuerung
\- Nervige Minispiele
\- Animationslose Filmsequenzen

Steuerung: **72** Grafik: **62** Sound: **76**

MEHRSPIELER **73** EINZELSPIELER **70**

FAZIT: Harry Potter bietet viel Action, doch wegen der nervigen Minispiele und der biederen Optik kommt das Spiel nur schleppend in Gang.

ONE PIECE UNLIMITED CRUISE 1

Das auf zwei Spiele ausgelegte Abenteuer geht nun endlich in die erste Runde! Wir sagen euch, was euch erwartet.

FAKTEN

- Original japanische Sprachausgabe
- Die Story ist nach der Thriller-Bark-Saga angesiedelt.
- Spielt jedes Mitglied der Strohhut-Bande!
- Das Schiff „Thousand Sunny" kann komplett erkundet werden.

TEXT
Pascal Hartmann
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Sowohl der Manga als auch der Anime von *One Piece* genießen mittlerweile weltweit einen Kultstatus. Mit *One Piece Unlimited Cruise 1: Der Schatz unter den Wellen* erscheint jetzt das erste Wii-exklusive Spiel rund um die Strohhut-Bande Monkey D. Ruffys. Darin geraten die Piraten in einen Wirbelsturm, der sie an einigen unbekannten Inseln stranden lässt. Nicht lange danach finden sich Hinweise auf einen Schatz und die Meute ist natürlich nicht mehr zu bändigen.

PRÜGELORGIE

Ihr bewandert die Inseln stets in der Haut eines Mitglieds der Strohhut-Bande. Dabei werden für deutsche Fans bisher unbekannte Charaktere bereits feste Mitglieder der Gruppe sein. Egal ob Ruffy, Zorro oder Chopper, jede der Spielfiguren wartet mit anderen Kampffertigkeiten auf. Und diese werdet ihr auch benötigen, denn ständig werden eure Streifzüge von Gegnern unterbrochen, die euch an den Strohhut wollen. Zu Beginn könnt ihr euch nur mit Standard-Attacken wehren, doch mit der Zeit verbessern sich diese je nach Nutzung und ihr schaltet kräftigere Angriffe frei. Dabei überzeugen die Kreaturen und Marine-Soldaten eher durch Masse als Klasse. Immerhin ist das Kampfsystem einfach und verzichtet auf großartige Schüttel-Einlagen. Die Höhepunkte sind aber sowieso die vielen Endgegner-Kämpfe. Nach und nach vermöbelt ihr die aus der Serie bekannten Bösewichter, der Grund für ihr Erscheinen auf den mysteriösen Inseln ist ein wichtiger Teil der Story und soll hier deswegen nicht verraten werden.

SAMMELWAHN

Neben den Kampfeinlagen sammelt ihr unzählige Items. Das Inventar platzt gleich nach Spielbeginn vor Kräutern, Kokosnüssen oder Schmetterlingen aus allen Nähten. Diese Gegenstände dienen jedoch nicht der Zierde, denn das neue, auf der ersten Insel gefundene Mitglied der Piraten freut sich über jeden kleinen Snack. Mit den verfütterten Items macht ihr es glücklich und legt so an bestimmten Stellen der Inseln neue Wege frei, um voranzukommen. Regelmäßig benötigt ihr neue Gegenstände, die ihr auf dem Schiff der Strohhut-Bande herstellt. Da ihr nicht jederzeit auf das Baumenü zugreifen könnt, müsst ihr ständig zur „Thousand Sunny" zurücklaufen.

BIS ZUM MOND UND ZURÜCK

Laufen ist ein guter Stichpunkt, denn ihr werdet in *One Piece Unlimited Cruise 1: Der Schatz unter den Wellen* die Strecke von der Erde bis zum Mond sicherlich mehrmals ablaufen, um die für den Fortschritt benötigten Items zusammenzuklauben und am richtigen Ort einzusetzen, um neue Bereiche freizulegen oder einen Bosskampf zu aktivieren. Dass das sich ständig wiederholende Spielprinzip nicht zu langweilig wird, liegt an der Inszenierung. Zwar ist die Optik nicht wirklich atemberaubend, doch die Zwischensequenzen sind vollgepackt mit dem typischen *One Piece*-Humor. Besonders die japanische Sprachausgabe hat uns begeistert. Mit einem Freund könnt ihr euch zudem in abgesperrten Arealen mit über 30 Charakteren gegenseitig die Kauleiste polieren.

ZOING! Nach einigen Schwertschlägen hat Zorro seine Standard-Attacke verbessert.

FREIHEIT Ruffys Schiff, die „Thousand Sunny", kann komplett erkundet werden.

DIE MEINUNG

PASCAL HARTMANN:
Während sich die meisten Anime-Umsetzungen auf reinen Beat-'em-Up-Pfaden bewegen, geht *One Piece Unlimited Cruise 1: Der Schatz unter den Wellen* einen anderen und in meinen Augen besseren Weg. Klar, es werden immer noch massenhaft Gegner verprügelt, nur ist dies nicht das einzige Spiel-Element. Items sammeln und das Erkunden der Inseln stehen ebenso auf dem Programm. Und sobald das Spielprinzip mit dem ständigen Hin-und-her-Laufen langweilig zu werden droht, ziehen mich die Zwischensequenzen und Sprüche der Strohhut-Bande immer wieder mitten ins Spielgeschehen. Der Titel bleibt der Serie treu und Fans werden nicht selten Tränen der Freude zurückhalten müssen. *One Piece*, ich komme!

DIE WERTUNG Wii

ONE PIECE UNLIMITED CRUISE 1: DER SCHATZ UNTER DEN WELLEN

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Ganbarion
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 50,- Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

- \+ Einfaches und spaßiges Kampfsystem
- \+ Detaillierte Strohhut-Bande
- – Hässliche Inselgrafiken
- – Lästiges „Backtracking"

Steuerung: **83** Grafik: **68** Sound: **74**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
66	**72**

FAZIT: Das erste Spiel der Unlimited-Cruise-Reise kann zwar nicht vollends überzeugen, Fans aber träumen mit offenen Augen.

MYSIMS RACING

Der Fun-Racer stellt sich den harten Testbedingungen der N-ZONE

VIDEO AUF DVD

FAKTEN

- Erstellt euch euren eigenen Fahrer …
- … und dessen flotten Flitzer
- In eine Story eingebundene Solo-Kampagne …
- … mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen
- Bis zu vier Spieler im Multiplayer
- Mit oder ohne Nunchuk spielbar
- Unterstützt 480p

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Die Hintergrundstory von *MySims Racing* klingt klischeehafteter, als sie wirklich ist: Ein Industriemagnat möchte eure schöne Heimatstadt aufkaufen. Um das zu verhindern, solltet ihr an die Besitzurkunde der Stadt gelangen, sodass ihr selbst entscheiden könnt, was mit ihr geschieht. Natürlich erreicht ihr das, indem ihr Rennen fahrt und schlussendlich das wichtigste der Stadt gewinnt. Interessant sind hierbei die Beziehungen zwischen den einzelnen Hauptfiguren. Kurzum: Die Charaktere sind allesamt liebevoll ausgearbeitet und das macht die Geschichte unterhaltsam und motiviert einen dazu, Rennen zu fahren. Und darum geht's doch!

DIDDYSIMS RACING?

Doch Rennen fahren ist bei Weitem nicht alles bei *MySims Racing*. Zunächst erstellt ihr euch in gewohnter *MySims*-Manier euer Alter Ego. Hier dürft ihr euch mal wieder austoben und von der Haarfarbe bis zur Kleidung so ziemlich alles euren Vorstellungen anpassen. Außerdem dürft ihr auch euren fahrbaren Untersatz verändern. Von der Karosserie über die Felgen bis hin zu den Scheinwerfern stehen euch hier ebenfalls eine Menge Möglichkeiten zur Verfügung. All das wird euch natürlich in der bekannt knuddeligen *MySims*-Optik präsentiert. Könnt ihr also endlich loslegen, seid ihr auch schon drin, in eurer selbst benannten Heimatstadt. Hier dürft ihr verschiedene Aufgaben für eure Freunde erledigen: Sammelt möglichst viele Schraubenschlüssel auf der Rennstrecke, schlagt die Bestzeit des Kurses oder erreicht einfach nur das Ziel, während ihr euch gegen verwirrende Tornados wehrt, die die gesamte Umgebung auf den Kopf stellen. Habt ihr genug dieser Aufgaben erledigt, schaltet ihr immer neue Stationen frei und schlussendlich dürft ihr auch richtige Rennen gegen Rivalen fahren. Um für diese gut vorbereitet zu sein, solltet ihr euer Gefährt immer auf dem neuesten technischen Stand halten. Dafür müsst ihr nur mit Blaupausen, die ihr ebenfalls bei den verschiedenen Events gewinnt, in der Werkstatt vorbeischauen und schon könnt ihr eure Hämorrhoidenschaukel zur wahren Rakete umgestalten. Baut zum Beispiel einen neuen Motor oder neue Stoßdämpfer ein, um die Geschwindigkeit respektive das Handling zu verbessern. Dieser stetige Fortschritt und die skurrilen, aber zugleich liebenswerten Charaktere beleben das Solospiel.

AUS DER BAHN GEWORFEN Mit einem Schüttler der Wii-FB geht´s weiter.

SCHNAPPI Die teilweise lustig gestalteten Strecken machen Spaß.

KOPFSTAND Zwar habe ich Kollegin Sandra mit einem Kopfstand-Power-up verwirrt, fahre aber dann in einen Blätterhaufen.

DRIFT Sieht ganz gut aus, funktioniert aber leider nicht wirklich gut: Das Driftsystem.

DIE MEINUNG

FLORIAN HAMBURGER:
Jetzt hat der doch in seinem ganzen Artikel nicht ein Mal den Mehrspielerpart erwähnt! Skandal! Na ja, ich bin der Meinung, dass das bei einem Fun-Racer sowieso gut funktionieren sollte und das tut es auch. Bis zu vier Spieler liefern sich gewohnt spannende Gefechte und legen sich gegenseitig mit allerlei Power-ups aufs Kreuz. Natürlich erinnert das frappierend an *Mario Kart*, aber warum sollte man eine Erfolgsformel auch groß verändern? Allerdings leistet sich *MySims Racing* einige Patzer, die die Wertung nach unten schrauben: Die Steuerung ist etwas schwammig und fühlt sich träge an. Das Driftsystem ist schlecht erklärt und funktioniert auch nicht so richtig. Zu guter Letzt hätten die Strecken etwas Feinschliff benötigt, denn sie sind teilweise einfach zu lang und uninspiriert designt. Gut gefallen hat mir der Part, bei dem man seinen Sim und dessen Wagen selbst gestalten kann. Das bringt etwas Persönlichkeit ins Spiel.

DIE WERTUNG Wii

MYSIMS RACING

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 45 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

- \+ Ausgearbeitete Story und Charaktere
- \+ Editor für Sim und Fahrzeug
- \- Aufgaben wiederholen sich
- \- Schwammige Steuerung

Steuerung: **65** Grafik: **75** Sound: **75**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
75	**75**

FAZIT: Flotter Fun-Racer, der mit seiner MySims-Struktur etwas frischen Wind ins Genre bläst, aber Steuerungsmacken hat.

GUITAR HERO: GREATEST HITS

Die Besten kommen wieder – aber stecken hier wirklich die besten Songs aus drei Guitar-Hero-Generationen drin?

FAKTEN

- „Best of" mit 48 Hits aus Guitar Hero I, II und III sowie den Spin-offs
- Alle Songs jetzt kompatibel mit Schlagzeug und Mikro
- Online-Duelle gegen andere Bands
- Herunterladen von selbst komponierten Songs
- Bild in 480p und 16:9

TEXT
Christoph Kraus, Lukas Löhr
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Sum 41 haben's geschafft, Modern Talking auch und Howard Carpendale ebenfalls. Die Rede ist vom mehr oder weniger großen Bühnen-Comeback. Und jetzt dürfen sich auch Hobby-Rocker über ein Quasi-Remake der ersten drei Teile sowie der Spin-offs *Rocks the 80s* und *Aerosmith* freuen. Da viele *World Tour*-Zocker gerne die alten Songs mit mehr als nur einer Gitarre spielen wollten, haben sich die Entwickler ein Herz gefasst und die – wir zitieren den Packungstext – „größten *Guitar Hero*-Hits" mit Spuren für Gesang und Drums ausgestattet. Braucht ihr das Musik-Paket?

NUR EIN NEUES COVER DRUFF?

Die größte Innovation: Sämtliche Songs sind jetzt von den Original-Interpreten eingespielt und somit nicht mehr gecovert wie der Großteil aus *Guitar Hero I* und *II*. Das ist ein deutlicher Fortschritt, tröstet aber nicht ganz über die Tatsache hinweg, dass Klampfen-Maniacs die meisten Songs schon kennen. Denn letztlich ist *Greatest Hits* nur eine neue Verpackung für alten Inhalt. Immerhin sind die Modi sauber integriert und entsprechen dem Funktionsumfang des vierten Teils: Die Karriere, in der ihr an skurrilen Orten ordentlich die Boxen aufdreht, ist genauso enthalten wie das Tonstudio, die Schlacht oder das (Pro-) Duell. Wenn ihr Freunde zu Besuch habt, lässt sich sogar eine Karriere mit mehreren Leuten starten. Fortschritt 2.0!

BANDENKRIEG

Wie bei Musik- und Partyspielen üblich, macht auch *Guitar Hero: Greatest Hits* mit mehreren Leuten am meisten Spaß. Ob wie oben beschrieben im Karrieremodus oder im freien Spiel, zusammen rockt es sich einfach am besten. Und falls ihr alleine zu Hause seid, könnt ihr euch entweder online Mitspieler suchen oder im „Rock-off" gegen andere Spieler antreten. Wir erzählen euch olle Kamellen, weil ihr *Guitar Hero* schon in- und auswendig kennt? Dann blättert weiter, aber sofort, denn diesen Aufguss könnt ihr euch getrost schenken! Das Musikspieljahr hat seinen Zenit noch lange nicht erreicht. Mit *DJ Hero*, *Rock Band: The Beatles*, *Rock Band 2*, *Guitar Hero: Van Halen*, *Guitar Hero 5* und *Band Hero* wird 2009 noch teuer genug. Ihr habt euch dem Gitarren-Hype bislang verweigert? Dann besorgt euch flott Schlagzeug, Mikro und Plastikklampfe und schaut mal in die Greatest Hits rein. Diese Auswahl „flutscht" – das Preisschild „60 Euro" dagegen weniger.

DIE WERTUNG Wii

GUITAR HERO: GREATEST HITS

GENRE	Musikspiel
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Red Octane
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 60 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

- \+ Die Songauswahl ist wirklich brauchbar.
- \+ Alle Lieder original, keine Coversongs …
- \+ … und jetzt auch als Band spielbar
- – Nur ein „Best-of"

Steuerung: **80** Grafik: **79** Sound: **90**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
89	**85**

FAZIT: Richtig gute Musikpackung, aber aufgrund der recycelten Songs können wir die 90er-Wertung nicht mehr rechtfertigen.

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Kurz und knapp: Die Musikpackung von *Guitar Hero: Greatest Hits* (das in den USA übrigens *Smash Hits* heißt) stimmt! Füllmaterial ist mir beim Anrocken der Songs nicht aufgefallen und auch meine Kollegen bescheinigen dem *Guitar Hero*-„Best-of" eine feine Song-Auswahl mit 48 Tracks. Dass Gitarren-Frickel-Klassiker wie „Through The Fire And Flames" von Dragonforce dabei sind, stimmt uns Tester natürlich ganz besonders milde. Aber auch die Tatsache, dass diesmal ausnahmslos alle Lieder in Original-Aufnahmen vorliegen und nicht gecovert wurden, zeugt von guter Umsetzung. Nur verliere ich langsam den Überblick, weil es so viele *Guitar Heros* gibt. Bitte Frequenz herunterschrauben, danke! Die vollständige Übersicht aller enthaltenen Songs (und aus welchem Spiel sie stammen) findet ihr übrigens auf www.n-zone.de (Suchbegriff „*Guitar Hero Smash Hits* Playlist").

BIN KURZ WECH
Mal eben aufs Klo? Kein Problem, da ihr nicht gleich ins Spiel geworfen werdet!

SAMSTAGMORGEN?
Die Video-Schnipsel erinnern uns an trashige Vormittags-Cartoons im Fernsehen.

FAKTEN

- Läuft in 480p und 16:9
- 25 verschiedene Waffen, …
- … die ihr euch aus alltäglichen Gegenständen zusammenbaut
- Steuert einen Pilz durch gigantisch anmutende Schauplätze
- Drei Speicherstände
- Deutsche Texte

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

MUSHROOM MEN: DER SPORENKRIEG

Viele, viele Pilze und trotzdem kein Mario in Sicht!

Pilze gehören biologisch gesehen weder zu den Tieren noch zu den Pflanzen, sondern bilden ein eigenes Reich. Sie ernähren sich, anders als Pflanzen, von organischen Nährstoffen in ihrer Umgebung. Durch ihre Verankerung an einem Ort wurden sie lange dem Pflanzenreich zugeordnet. Diese sesshafte Lebensweise ist nun vorbei, denn laut *Mushroom Men* haben alle Pilze ein Bewusstsein entwickelt. Das geschah durch einen Meteoriten, der auf die Erde fiel und seine Umgebung mit einem seltsamen grünen Staub einhüllte. Nun wandern die Eukaryoten munter durch die Gegend, halten Schwätzchen und versuchen, ihren Lebensabend vergnüglich zu gestalten.

INTERESSANTES SETTING

Leider kommen zu diesen erwähnten menschlichen Eigenheiten auch so negative wie Hass und Gewalt hinzu. Ein Krieg ist die Folge, wie es im Titel des Spiels bereits angedeutet wird. In diesem Konflikt übernehmt ihr die Rolle des Pilzes Pax (ironischerweise das lateinische Wort für Frieden) und schlagt euch durch eine Welt voller pilzfeindlicher Lebewesen und riesiger Umgebungen. Leider wird euch nie richtig erklärt, warum der Krieg ausbrach und auf welcher Seite ihr steht. Die Story konzentriert sich auf den Protagonisten und seine rätselhafte Verbindung zu den übrig gebliebenen Meteoritentrümmern. Diese kann er, anders als die restlichen Pilze, absorbieren und wird dadurch stärker.

PAX MCGYVER?

Um den verschiedenen Gegnern wie Nagetieren, anderen Pilzen oder Insekten Herr zu werden, greift ihr eher auf traditionelle Gegenstände zurück. Ihr kombiniert alltägliche Dinge wie Bleistifte, Kaugummis oder Fingerhüte zu durchschlagenden Waffen. Benutzen könnt ihr diese, indem ihr die Wii-FB schwingt. Allerdings entlockt ihr Pax auf diese Weise immer nur die gleiche vorberechnete Angriffsanimation. Ihr habt also keine Kontrolle, in welche Richtung ihr zuschlagen wollt. Mit einem Druck auf den A-Knopf springt ihr; haltet ihr ihn gedrückt, könnt ihr mit eurem Pilzhut schweben. So macht das Erkunden von Garagen, Häuern und verwinkelten Höhlen noch mehr Spaß.

RABIAT Durch die vielen verschiedenen Waffen gibt's auch viel Abwechslung.

STAR WARS LÄSST GRÜSSEN Schleudert die Steine mittels Telekinese auf den frechen Nager zurück!

DIE MEINUNG

FLORIAN HAMBURGER:
Mushroom Men: Der Sporenkrieg hat mich überrascht und gepackt. Relativ unscheinbar hat sich da ein Topspiel in unsere Redaktion eingeschlichen. Mit Pax durch die Levels zu laufen ist wegen ihres Designs einfach spaßig. Ihr fühlt euch wirklich wie ein kleiner Pilz in einer riesigen, von Menschen erbauten Welt. Da wird eine kleine Garage schon mal zu einem gigantischen Abschnitt, den ihr lange erkunden müsst, bevor ihr zum Ziel kommt. Auch Kleinigkeiten machen *Mushroom Men* liebenswert: Pax hat keine Gesundheitsanzeige im traditionellen Stil. Wird er getroffen, verschwindet ein Teil seines Pilzkopfes und man sieht den inneren Teil frei liegen. Außerdem dürft ihr noch Telekinese (hier Sporenkinese genannt) einsetzen, um bestimmte Gegenstände zu bewegen und auf Gegner zu schleudern. Kleinere Macken wie eine schlechte Kamera und der geringe Umfang trüben das Gesamtbild ein wenig. Technisch gibt sich der Titel jedoch fast keine Blöße. Grafik und Sound sind auf hohem Niveau.

DIE WERTUNG Wii

MUSHROOM MEN:
DER SPORENKRIEG

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Zuxxez
ENTWICKLER	Red Fly Studios
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

- \+ Kreatives Leveldesign
- \+ Einzigartiges Setting
- − Fiese Kamera
- − Recht kurz

Steuerung: **78** Grafik: **84** Sound: **82**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **81**

FAZIT: Aufregendes Abenteuer aus der Perspektive eines Pilzes. Lasst euch diesen Geheimtipp nicht entgehen!

THE MUNCHABLES

Sollte man Milch und Eis zu einem leckeren Milchshake mixen oder beides doch lieber separat genießen?

Die Puristen unter uns würden diese Frage sicherlich mit einem ganz klaren „Separat!“ beantworten. Namco sieht die Sache anders und liefert uns eine wilde Spielemixtur aus *Pac-Man* und *Katamari*. Dabei dreht sich alles um die niedlichen, aber sehr hungrigen Munchables, deren Planet vom Bösewicht Don Onion und seinen fiesen Aliens angegriffen wird. Ihr übernehmt die Kontrolle über ein Munchable, dessen Aufgabe darin besteht, Aliens zu fressen und so den Heimatplaneten zu retten. Am Anfang eines Abschnitts seid ihr noch ganz klein. Um größere Außerirdische (diese gleichen bekannten Gemüsesorten) auffressen zu können, müsst ihr zuerst kleine vertilgen, damit ihr größer werdet. Um noch gewaltigere Gegner essen zu können, habt ihr zusätzlich die Möglichkeit, sie zu attackieren. Nach einem erfolgreichen Angriff teilt der Kontrahent sich in mehrere kleinere Teile, die ihr ohne Probleme verspeisen könnt. Abwechslung bringen die Levelbosse und die kurzen Jump&Run-Einlagen. Insgesamt ist das Spiel leider zu leicht, besonders im Koop-Modus. Wer aber kitschig bunte Welten ohne große Herausforderungen mag, für den ist *The Munchables* genau das Richtige.

DIE WERTUNG Wii

THE MUNCHABLES

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Namco Bandai
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 35 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

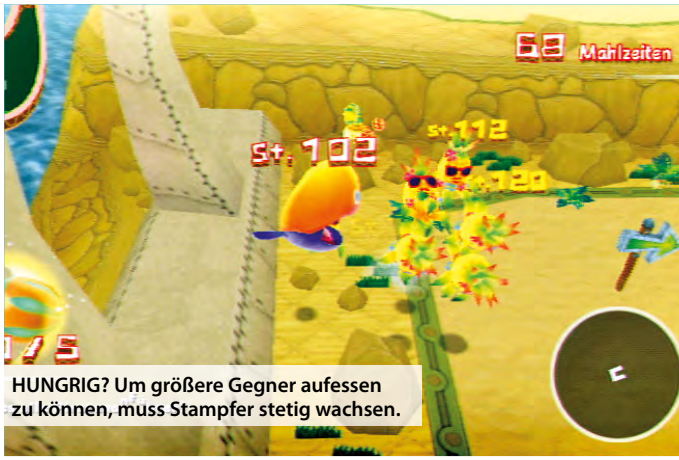
Steuerung: **75** Grafik: **71** Sound: **76**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
70	**70**

FAZIT: Ein netter Genre-Mix mit stimmig-kitschiger Atmosphäre. Leider ist der Schwierigkeitsgrad viel zu niedrig.

TEXT Matti Sandqvist
BILDER N-ZONE

STAMPFER UND MAMPFI Sie sind die knuddeligen Helden von The Munchables.



HUNGRIG? Um größere Gegner aufessen zu können, muss Stampfer stetig wachsen.

ALLES GUTE ZUM GEBURTSTAG!

Michael Schanze lädt zur peinlichsten Party aller Zeiten!

Fernseh-Junkies kennen den Moderator Michael Schanze noch aus Shows wie *Flitterabend* und *1, 2 oder 3*. Neuerdings tritt der TV-Rentner aber auch als Spiele-Präsentator in Erscheinung: 2K Play hat den Grinsemann als Werbefigur für seinen Wii-Titel *Alles Gute zum Geburtstag!* engagiert – und wollte damit wohl nur von der biederen Qualität des eigentlichen Spiels ablenken. Herr Schanze kommentiert 20 Minispiele, die allesamt traditionelle Kinderklassiker wie Sackhüpfen oder Schnick, Schnack, Schnuck neu interpretieren. Eins haben alle der Kleinstaufgaben gemein: Sie sind furchtbar öde und steuern sich so komfortabel wie ein Auto ohne Räder. Noch dazu wird der jungen Zielgruppe vorgegaukelt, es wäre total cool, seinen Geburtstag vor der Glotze zu verbringen. Ganz ehrlich: Geht mit euren Partygästen lieber an die frische Luft! Denn wenn ihr dieses Machwerk einlegt, kommt zu eurem nächsten Geburtstag garantiert niemand mehr. Zum Schluss dann doch noch eine positive Sache: Der Packung des Spiels liegen diverse Party-Gimmicks bei, als da wären: eine Pappkrone, Ausmalbilder, Poster und Einladungskarten – die Dinger sind zwar nicht hübsch, aber immer noch besser als das Spiel!

DIE WERTUNG Wii

ALLES GUTE ZUM GEBURTSTAG!

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	2K Play
ENTWICKLER	Cat Daddy Games
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-12

Steuerung: **38** Grafik: **44** Sound: **51**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
44	**35**

FAZIT: Dieser Minispiel-Murks ist wahrlich kein Grund zum Feiern, sondern vielmehr so spaßig wie Socken geschenkt zu bekommen!

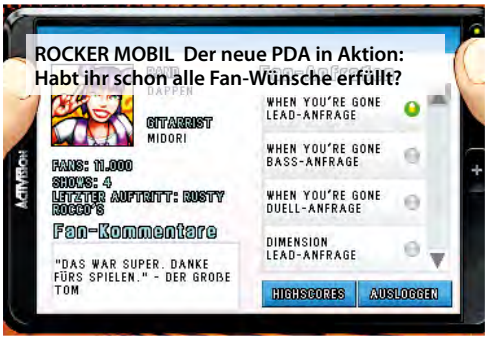
TEXT Thorsten Küchler
BILDER N-ZONE

SCHLEUDER Schade, dass ihr beim Steinschleuder-Ballern nicht auf die Entwickler schießen könnt!

SCHWERGÄNGIG Ihr müsst Geschenke auspacken – und dabei gegen die krude Steuerung ankämpfen!

PLEKTRON-PARTY Starpower heißt ins Mikro schreien – oder einfach nur pusten!

VERLÄNGERUNG Dank zweier Modi dauert das Freispielen neuer Songs viel länger.



ROCKER MOBIL Der neue PDA in Aktion: Habt ihr schon alle Fan-Wünsche erfüllt?

87 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

GUITAR HERO ON TOUR: MODERN HITS

Ein Musikspiel wie der Privat-Rundfunk: „Nur wir spielen die wahren Superhits von heute!“

FAKTEN

- Achtung, nicht mit dem DSi spielbar!
- Erhältlich mit oder ohne Guitar Grip
- Sticker zum Verzieren des Grips inklusive
- 27 Songs sind enthalten
- Drei Spielstände
- Die Songs aus Teil 1 und 2 sind anwählbar, …
- … sofern ihr die alten Cartridges besitzt.
- Auch für Linkshänder geeignet

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Man muss den Bogen zwar weit spannen, wenn man Songs wie „Bohemian Like You“ von den Dandy Warhols oder „Still Waiting“ von Sum 41 zu den titelgebenden „modernen Hits“ zählt, aber letztlich ist es wie im Privat-Radio: Jeder halbwegs ohrwurmtaugliche Song wird zu den „Superhits von heute“ gezählt – da macht auch der dritte Aufguss von *Guitar Hero On Tour* keine Ausnahme. Und wenigstens sind die Mottenkisten-Schallplatten aus dem ersten Teil passé. Das Spielprinzip der Serie ist hinlänglich bekannt, deshalb brauchen wir auch nicht mit Details zum Plastik-Plektron und dem allseits bekannten Guitar Grip zu langweilen. Vicarious Visions hat jedoch hier und da ein paar Kleinigkeiten am Spielablauf geändert – und genau die fassen wir für euch zusammen.

MODERN ROCKING

Neu ist ein PDA, der jetzt alle eure Highscores, die gewonnenen Fans, Showtermine und Bühnenanfragen speichert. Auch Kommentare eurer treuesten Anhänger sind dort einsehbar – nett. Um die Spielzeit zu strecken und einen allzu schnellen Durchmarsch wie in den Vorgängern zu verhindern, schaltet ihr neue Songs und Bühnen jetzt viel gemächlicher frei: Nach jeweils drei gespielten Songs müsst ihr gewisse Herausforderungen eurer Fans erfüllen – zum Beispiel 75% aller Noten treffen oder mindestens 50 Kombo-Anschläge anhäufen. Erst wenn ihr das meiste davon erfüllt habt, geht's weiter zum nächsten Rock-Trio. Eine sinnvolle Neuerung, die wir absolut begrüßen! Dass es zwei neue Charaktere und fünf neue Bühnen gibt, ist zwar auch ganz okay, aber ihr möchtet sowieso nur alle wissen, welche Songs im neuen *Guitar Hero On Tour* enthalten sind. Daher verweisen wir ganz entspannt auf die Songliste und halten fest: *Modern Hits* ist ein sauberes Update mit 27 neuen Songs, die gut zur Serie passen. Europaspezifische Titel wie „Ruby“ oder „The Fallen“ zeugen von durchdachter Musikauswahl. Lediglich DSi-Zocker starren auf einen schwarzen Bildschirm: Das Spiel läuft nur auf den alten DS-Modellen!

DIE TRACKLIST

AFI: Miss Murder
Avril Lavigne: When You're Gone
Bullet For My Valentine: Scream Aim Fire
Coldplay: Violet Hill
Evanescence: Sweet Sacrifice
Fall Out Boy: This Ain't a Scene, It's an Arms Race
Foo Fighters: All My Life
Franz Ferdinand: The Fallen
Kaiser Chiefs: Ruby
Kings of Leon: On Call
Klaxons: Golden Skans
Lenny Kravitz: Where Are We Runnin'
Maximo Park: Our Velocity
Placebo: The Bitter End
Sum 41: Still Waiting
Tenacious D: The Metal
The Dandy Warhols: Bohemian Like You
The Fratellis: Chelsea Dagger
The Kooks: Always Where I Need To Be
The Offspring: Half-Truism
The Rasmus: In The Shadows
The Strokes: Reptilia
Weezer: Everybody Get Dangerous
Wolfmother: Dimension
Negramaro: Via Le Mani Dagli Occhi
Deluxe: Que No
Phoenix: Napoleon Says

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Bei *Modern Hits* von einer Revolution zu sprechen, wäre vermessen. Aber die will das Spiel gar nicht sein. Statt also das Gameplay anzutasten und Elemente zu integrieren, die schlimmstenfalls aufgeklebt wirken würden, lässt Vicarious Visions alles beim Alten – und das ist völlig okay. Ob ihr das zweite Add-on also benötigt, hängt hundertprozentig von eurem Musikgeschmack ab; diese Entscheidung kann ich euch nicht abnehmen. Dass das Freispielen neuer Songs und Bühnen diesmal einen Tick länger dauert, begrüße ich massiv – so spielen sich die vier Schwierigkeitsgrade nicht mehr an jeweils einem halben Abend durch. Lediglich eine Sache macht mich stutzig: Activision verspricht auf der Packung „28 brandheiße Tracks“ – aber ich zähle lediglich 27. Wer hat sich da verzählt?

DIE WERTUNG DS

GUITAR HERO ON TOUR: MODERN HITS

GENRE	Musikspiel
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Vicarious Visions
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro (mit Grip ca. 50)
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

+ Hochwertige Songauswahl
+ Freispielen von Songs dauert länger
− Für manche gilt: Finger-Krampf-Alarm!
− Läuft nicht auf dem neuen DSi

Steuerung: **86** Grafik: **85** Sound: **91**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
87	**84**

FAZIT: Sauberes Add-on mit neuen Songs, aber weil DSi-Zocker schwarz sehen, ziehen wir einen Prozentpunkt ab.

LEGO STRATEGIE

Die Klötzchen wagen sich aufs Schlachtfeld.

TEXT Florian Hamburger
BILDER N-ZONE

Während die Lego-Spiele bislang nur Filmlizenzen abdeckten und als Party-taugliche Action-Spiele für zwischendurch daherkommen, dürft ihr euch in diesem einsteigerfreundlichen Echtzeitstrategiespiel an klassischen Lego-Welten erfreuen: Euch erwarten zum Beispiel ein Ritter-, ein Piraten- und ein Weltraum-Szenario. Zunächst dürft ihr nur die Ritterwelt auf den Kopf stellen, die anderen fünf schaltet ihr frei. Etwas eingeschränkt beim Bauen seid ihr aber schon: Standardmäßig gibt es den Arbeiter, der alle Gebäude wie die Basis oder die Rohstoffverarbeitung im Nu zusammenzimmert. Witzig ist übrigens, dass eure einzige Ressource Lego-Steine sind, die ihr in der Umgebung abbaut, mal in Form von Bäumen, mal als Kristalle. Abwechslung bringen die sechs verschiedenen Storys mit, die alle von witzig inszenierten Zwischensequenzen begleitet werden. Umfangreich ist´s ebenfalls: Insgesamt dürft ihr euch auf 90 Level freuen. Die grafische Präsentation ist zwar eher mittelmäßig, dafür entschädigen euch die unterschiedlichen Welten. Auch die Steuerung zickt manchmal etwas, wenn sich gerade viele Einheiten auf dem Schirm tummeln. Trotzdem ist das Spiel für Einsteiger und Newcomer im Genre zu empfehlen. Die können sich entspannt ran wagen.

DIE WERTUNG DS

LEGO STRATEGIE

GENRE	Strategie/ Simulation
HERSTELLER	Warner Bros. Interactive
ENTWICKLER	Hellbent Games
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-3

Steuerung: **78** Grafik: **76** Sound: **79**

MEHRSPIELER **82** EINZELSPIELER **80**

FAZIT: Vor allem für Neulinge ein toller Einstieg ins Genre, auch wenn das Spiel ein paar Steuerungs- und KI-Macken hat.

SKELETTASTISCH Spielt ihr als fieser Magier, sind Skelette eure Untergebenen.

RED PLANET Euch verschlägt es mitsamt grünen Lego-Aliens auch in den Weltraum.

INDIANA JONES UND DER STAB DER KÖNIGE

Die Feder ist mächtiger als das Schwert!

TEXT Florian Hamburger
BILDER N-ZONE

Aber ist der Stylus auch mächtiger als ein Button? Das könnt ihr im DS-Ableger des Wii-Abenteuers herausfinden, das wir euch schon in der letzten N-ZONE präsentierten. Drückt ihr eine der Schultertasten, wechselt ihr in den Kampfmodus und lasst Indys Fäuste sprechen, indem ihr mit dem Stift über den Bildschirm zieht. So gelingen euch Uppercuts und Haken zwar ganz gut, gelegentlich benutzt der beliebte Archäologie-Professor aber auch mal ungewollt seine Peitsche. Die zückt er eigentlich sonst nur, um sich über Abgründe zu schwingen und Schalter zu aktivieren. Nur so kommt er dem Geheimnis des Stabes der Könige (sprich Mose) auf die Schliche. Die epische Reise entführt euch an exotische Lokalitäten wie einen Maya-Tempel und halbexotische Plätze wie Chinatown in San Francisco. Leider ist die Geschichte platt und schlecht in Standbildern erzählt. Die Rätsel sind teilweise etwas einfach und die Action-Sequenzen bestehen aus immer ähnlichen Faust-Kämpfen, vorzugsweise mit Nazi-Schergen. Die einfallsreiche Steuerung und die typische Indy-Atmosphäre machen aber einiges wett.

DIE WERTUNG DS

INDIANA JONES
UND DER STAB DER KÖNIGE

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	A2M
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **77** Grafik: **76** Sound: **80**

MEHRSPIELER **65** EINZELSPIELER **69**

FAZIT: Nettes Abenteuerspiel für zwischendurch. Leider ohne den richtigen Pfiff und packende Passagen.

PLATZRESERVIERUNG In den Kämpfen könnt ihr auch viele Gegenstände benutzen. Hier ein Stuhl.

KORORINPA? Dieses Truhenrätsel im Krororinpa-Stil wiederholt sich leider zu oft und ist obendrein frustrierend.

MUSHROOM MEN

Da ist was faul im Staat der Pilze!

TEXT
Florian Hamburger
BILDER
N-ZONE

Im Gegensatz zur Wii-Fassung handelt es sich bei *Mushroom Men* für den DS um ein 2,5D-Jump&Run. Zu Beginn des Spiels wählt ihr eine von drei Charakterklassen wie Kämpfer oder Magier aus und verteidigt mit eurem Helden das Pilzreich vor den einfallenden Insekten. Sammelt dazu – wie bei der Wii-Version – Gegenstände wie Schraubenzieher, Angelhaken oder Bleistiftspitzer ein, um diese zu durchschlagenden Waffen zu kombinieren. Magische Angriffe führt ihr aus, indem ihr dazu einfach das passende Symbol auf den Touchscreen zeichnet, was auch recht gut funktioniert. Was hingegen nicht überzeugen kann, ist die Standard-Steuerung. Hier haben sich die Entwickler etwas mit traditionellen Buttons und Touchscreen verhaspelt. Ständig müsst ihr mit einem Knopfdruck den oberen und den unteren Schirm tauschen, da ihr mal im Menü Gegenstände kombiniert oder mal ins Kampfgeschehen eingreifen müsst. Die grafische Präsentation hingegen ist äußerst gelungen, auch wenn durch das teilweise verwirrende und chaotische Leveldesign oft nicht klar ist, wo ihr hingehen müsst. Wenn ihr sowohl DS als auch Wii besitzt, dann solltet ihr zur Wii-Fassung von *Mushroom Men* greifen!

DIE WERTUNG DS

MUSHROOM MEN:
AUFSTAND DER PILZE

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Zuxxez
ENTWICKLER	red FLY Studios
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **68** Grafik: **85** Sound: **80**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
67	**65**

FAZIT: Gut aussehendes Pilzabenteuer mit lustiger Story, aber auch einigen Schwächen bei der Steuerung und dem Leveldesign.

PERSPEKTIVENMURKS Teilweise könnt ihr gar nicht erkennen, welche Gegenstände vorne sind und welche nicht.

ZAUBERHAFT Wenn ihr ein Symbol auf dem Touchscreen zeichnet, aktiviert ihr eure Sporenkraft.

NEIGHBOURS FROM HELL

Und ihr denkt, eure Nachbarn wären schlimm?

TEXT
Sandra Friedrichs
BILDER
N-ZONE

Woody hat die Nase von seinem Nachbarn Mr. Rottweiler gehörig voll und geht in die Offensive: Er holt das Fernsehen und verfolgt den bösen Kerl, um ihm seinen Urlaub mit fiesen Streichen zu versüßen. In sechs weltweiten Schauplätzen wie China oder Mexiko stellt ihr die unterschiedlichsten Sachen mit dem Rottweiler an. So baut ihr am Strand eine kleine Hai-Attrappe, damit der Fiesling im Wasser den Schock seines Lebens bekommt, oder füllt einen Hotdog mit einer leckeren Konfettikanone. In den 24 verschiedenen Levels versucht ihr, alle Münzen einzusammeln, die ihr nach jedem geglückten Streich erhaltet. Leider zeigt das Spiel aber an einigen Stellen auch Schwächen. So ist Woody extrem langsam und wenn er von seinem Widersacher entdeckt wird, hat er kaum eine Chance, in ein sicheres Versteck zu entfliehen. So muss er viel Prügel einstecken und nach drei Kloppereien ist er schließlich besiegt. Ihr spielt zwar größtenteils mit den Knöpfen des DS, doch bei Minispielen kommt auch der Stylus zum Einsatz. Leider werden eure Bewegungen selten erkannt, sodass es reine Glückssache ist, ob euch ein Spiel gelingt oder missglückt.

DIE WERTUNG DS

NEIGHBOURS FROM HELL

GENRE	Strategie
HERSTELLER	JoWooD
ENTWICKLER	JoWooD
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **60** Grafik: **67** Sound: **65**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**69**

FAZIT: Eine witzige und ungewöhnliche Spielidee, die ein bisschen Eingewöhnungszeit benötigt. Leider hapert es an der Umsetzung.

ASIATISCH Mr. Rottweiler will eigentlich nur eine entspannte Weltreise unternehmen – doch daraus wird dank Woody nichts.

PRÜGELEI Werdet ihr von dem Fiesling entdeckt, kassiert ihr viele Schläge.

MYSIMS RACING

TEXT
Florian Hamburger
BILDER
N-ZONE

Racing-Spaß à la Mario Kart oder bleiben die MySims auf dem DS auf der Strecke?

Der Einstieg in *MySims Racing* gestaltet sich mit Charakter- und Vehikelerstellung ähnlich wie die Wii-Fassung, aber nicht ganz so umfangreich wie gewohnt. Auch der Story-Modus fällt etwas unspektakulärer als beim großen Wii-Bruder aus: Speedville ist in Not! Die Bewohner der einst schnellsten Rennfahrerstadt haben das Interesse am Rennsport verloren. Gebt ihnen das Feuer zurück, indem ihr Rennen fahrt. Und das war´s auch schon! Abseits der Strecken dürft ihr frei die Stadt erkunden, um den Bewohnern weitere Nettigkeiten zu erweisen. Zum Beispiel Dinge, die sie unterwegs verloren haben, wieder aufsammeln. Meistens suchen sie aber nur nach einer Transportmöglichkeit. Das wird auf Dauer doch etwas langweilig. Anders bei den Rennen: Hier geht in gewohnter Fun-Racer-Manier die Post ab. Mit Drifts füllt ihr eine Boost-Leiste auf und natürlich dürft ihr allerlei gemeine Extras einsetzen. Zum Beispiel Fußbälle, um die Mitfahrer aus der Bahn zu werfen. Insgesamt funktioniert *MySims Racing* auf dem DS in etwa gleich gut wie auf der Wii. Hier wurde mehr Wert auf die frei erkundbare Stadt gelegt, dafür ist die Story auf der Heimkonsole besser präsentiert.

DIE WERTUNG DS

MYSIMS RACING

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **79** Grafik: **81** Sound: **80**

MEHRSPIELER **78** EINZELSPIELER **75**

FAZIT: Die Aufgaben wiederholen sich etwas oft, dafür bekommt ihr eine ordentliche Steuerung und eine schöne Grafik.

TOOOR! Mit Extras verschafft ihr euch einen kleinen, wenn auch unfairen Vorteil.

TAXIUNTERNEHMEN Kutschiert die Städter quer durch Speedville, leider gibt´s nicht viel mehr zu tun.

NEOPETS

TEXT
Florian Hamburger
BILDER
N-ZONE

Possierliche Pets und penetrante Puzzles.

Neopets sind eigentlich niedliche virtuelle Tierchen, die man auf der gleichnamigen erfolgreichen Website züchten kann. Daraus hat Entwickler Griptonite Games einen Genremix produziert, der frappierend an *Puzzle Quest* erinnert: Im Story-Modus zieht ihr mit einem ausgewählten Neopet los und erledigt verschiedene Aufgaben für die Bewohner der mystischen Stadt Shenkuu. Das artet fast immer in gleich aufgebaute Puzzlekämpfe aus, die vom Spielprinzip an den Klassiker *Othello* erinnern. Ziel ist es, eure Steine so aufs Spielfeld zu legen, dass die generischen eingeschlossen werden. Die wechseln dann die Farbe, sodass sie euch gehören. Gelegt wird abwechselnd und wer als Erster alle Steine in seiner Farbe hat, gewinnt die Runde. Oft genug füllt ihr das Spielfeld aber komplett und wartet auf die Auswertung. Leider laufen diese Puzzle-Einlagen oft nach einem ähnlichen Prinzip ab – Abwechslung bringen nur die Petpets. Diese kleinen Fabelwesen gibt man euch im Laufe der Story, sie stellen sozusagen Power-ups dar, die ihr in den Kämpfen einsetzen könnt. Ändert zum Beispiel die Farbe von zwei Steinen oder zerstört einen Stein des Gegners. Insgesamt fehlen aber die Abwechslung und die Tiefe, die für ein langfristiges Spielvergnügen sorgen.

DIE WERTUNG DS

NEOPETS PUZZLE ADVENTURE

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Griptonite Games
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **85** Grafik: **70** Sound: **75**

MEHRSPIELER **69** EINZELSPIELER **65**

FAZIT: Etwas dröge aufgebauter Genremix, bei dem die Hauptpuzzles fast immer gleich ablaufen.

GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIG Oben seht ihr die sich im Clinch befindlichen Neopets. Unten ist das Puzzle im vollen Gange.

GREAT EMPIRES: ROME

Ceterum censeo Carthaginem esse delendam.

Recht hatte er, der alte Cato. Für jeden, der auch versuchen möchte, das nordafrikanische Karthago zu zerstören, ist *Great Empires* genau das Richtige! In dem unter der Schrimherrschaft des TV-Senders History Channel laufenden Strategie-Spiel steuert ihr ein Volk der Antike eurer Wahl in einem rundenbasierten Modus, baut Städte und Armeen auf und macht euch zu Eroberungsfeldzügen auf. Sobald es zu einer Schlacht kommt, schaltet das Spiel in eine Art Echtzeitmodus. Nachdem ihr euren Truppen Befehle gegeben habt, wird die Schlacht von Anfang bis zum Ende gespielt. Eingriffe in das Schlachtgeschehen sind zu diesem Zeitpunkt dann nicht mehr möglich. Beide Modi sind gut durchdacht und man braucht einige Zeit, um sie zu meistern. Das Spiel bietet dank der vielen Kampagnen Strategiefutter für lange Zeit. Als Bonus sind auch Minispiele enthalten.

DIE WERTUNG DS

GREAT EMPIRES: ROME

GENRE	Strategie
HERSTELLER	Black Bean
ENTWICKLER	Slitherine Software UK
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **80** Grafik: **55** Sound: **32**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **79**

FAZIT: Sofern man sich an der schlichten Grafik nicht stört, kann man mit diesem gelungenen Strategiespiel auf Dauer Spaß haben!

ZARAH – DAS SCHLOSS ...

Zauberwald, Einhörner und Magie. Das klingt nach einem Märchen, doch ist Zarah auch märchenhaft gut?

Was könnte denn so alles in einem friedlichen Zauberland passieren? Beispielsweise taucht ein Fiesling auf, in diesem Fall ein besonders gemeines Exemplar namens Gworr, und will das Böse ins Land bringen. Dafür klaut sein Knecht sämtliche Einhörner eines Dorfes, was der Heldin Zarah natürlich überhaupt nicht in den Kram passt. Ihr steuert sie per Stylus in den verschiedenen Gebieten umher und kämpft dabei in einfachen Gefechten gegen Feinde, um Gworrs Pläne zunichte zu machen. Es ist auf dem ersten Blick erkennbar, dass das Spiel an die Jüngsten gerichtet ist – und trotzdem fehlt eine Sprachausgabe, die für die ganz jungen Spieler eigentlich recht wichtig ist. Stattdessen müsst ihr euch lieblose Charaktere anschauen und mit der zweckmäßigen Steuerung rumärgern. Da reißt leider auch der minimal bessere Multiplayermodus nicht viel raus.

DIE WERTUNG DS

ZARAH – DAS SCHLOSS DES GWOOR

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Tivola
ENTWICKLER	Tivola
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	2

Steuerung: **46** Grafik: **61** Sound: **63**

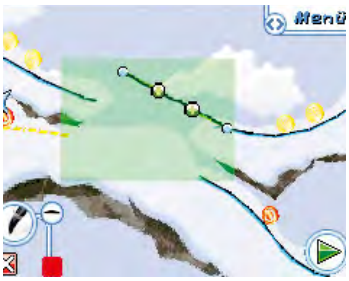
MEHRSPIELER **62** EINZELSPIELER **60**

FAZIT: Dank der bockigen Steuerung und der fehlenden Sprachausgabe werden jüngere Spieler durch Zarah nicht verzaubert.

LINERIDER FREESTYLE

Das bekannte Flash-Spielchen bekommt jetzt auch einen DS-Ableger!

In dem Puzzler *Linerider Freestyle* erlebt ihr aufregende Schlittenrennen auf abgefahrenen Pisten. Ihr müsst dafür sorgen, dass euer Rodler die Medaillen auf den Strecken einsammelt und sicher im Ziel ankommt. Dazu zeichnet ihr mit dem Stylus in die vorgegebenen Flächen frei aus der Hand oder per Linien-Tool Tempo-, Brems- und normale Striche, um die Streckenabschnitte miteinander zu verbinden. Leider artet das eigentlich interessante Spielprinzip aufgrund der realistischen Schlittenphysik in umständliche Frickelei und Trial & Error aus, da ihr selbst in der nahesten Zoom-Stufe pixelgenau arbeiten müsst. Im Editor habt ihr mehr Zeichenmöglichkeiten zur Hand und fertige Werke könnt ihr online an andere Spieler verschicken. Die schreckliche Musik und die pixelige, detailarme Grafik sind selbst für einen Puzzler unterirdisch.



DIE WERTUNG DS

LINERIDER FREESTYLE

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Deep Silver
ENTWICKLER	InXile Entertainment
USK-FREIGABE	Ohen Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	2

Steuerung: **45** Grafik: **47** Sound: **45**

MEHRSPIELER **72** EINZELSPIELER **63**

FAZIT: Wer kein Problem damit hat, Linie um Linie millimetergenau zu verschieben, kann einen Blick riskieren.

HAPPY BAKERY

Als kleines Kind möchte man gern alles werden: Rockstar, Polizist, Feuerwehrmann – und Bäcker?!

Die kleine Bäckerin Rue ist mit ihrer Bäckerei überfordert und braucht deswegen einen Gehilfen. Natürlich seid ihr dabei gleich zur Stelle, da ihr nicht nur Interesse am virtuellen Brotbacken habt, sondern auch noch sehr talentiert seid. Die 40 Brotarten beherrscht aber keiner von Anfang an und so reist ihr durch das Brotland, um nach den Brotfeen zu suchen. Nur mit deren Hilfe könnt ihr mit Rue leckere Brote mit eurem Stylus backen. Zwar funktioniert die Steuerung, doch vor allem ältere Spieler wird das ständige Brotbacken und eine Spieldauer von höchstens einer Stunde langweilen. Auch die jüngsten Spieler unter uns können *Happy Bakery* aufgrund der fehlenden Sprachausgabe nicht genießen. Für Kinder, die bereits lesen können, sich aber lieber virtuell anstatt in der elterlichen Küche austoben wollen, ist das Spiel einen Blick wert!

DIE WERTUNG DS

HAPPY BAKERY

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Eidos
ENTWICKLER	Star-Fish
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **52** Grafik: **45** Sound: **45**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **45**

FAZIT: Reales Brotbacken macht mehr Spaß und ist durchaus lehrreicher als das gesamte Spiel. Also ab in die Küche!

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE mit DVD plus das aktuelle N-ZONE-Pokémon-Sonderheft oder den brandneuen Zelda-Manga für nur € 10,50!

Das aktuelle N-ZONE-Sonderheft *Pokémon*

ODER

Der neue *Zelda*-Manga *Ocarina of Time* von TOKYOPOP!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50.
Zusätzlich gibt es das aktuelle *Pokémon*-Sonderheft der N-ZONE oder den *Zelda*-Manga *Ocarina of Time* gratis.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **N-ZONE-Sonderheft 01/09 *Pokémon***
(Prämien-Nr.: 130901)

❒ ***Zelda*-Manga *Ocarina of Time***
(Prämien-Nr.: 003678)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

PN MI 16

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

BLICK NACH JAPAN

Sebastian Stange kommentiert.

MILLIONENVERKÄUFE GARANTIERT
Am 11. Juli erscheint *Dragon Quest IX* für DS in Japan. Der neueste Teil der legendären RPG-Serie wird garantiert für Schlangen vor den Läden sorgen. Und ich wette, dass sich Spiel innerhalb weniger Wochen über eine Million Mal verkaufen wird – und das nur in Japan! Hier bei uns schafft es kein Videospiel, innerhalb kürzester Zeit zum Millionenseller zu werden. Gaming und technische Innovationen gehören in Japan halt zum Alltag dazu. Die Vorfreude auf ein brandneues Spiel ist dort weitaus gesellschaftsfähiger. Da ist es fast schon verwunderlich, dass *Dragon Quest IX* eigentlich eine ziemlich altbackene Sache ist. Für Kenner des Vorgängers gibt es nicht allzu viele spielerische Neuheiten, aber dafür endlich ein neues Abenteuer. Und das zeichnet die Serie aus: Stets wird euch klassische, grundsolide Rollenspielkost geboten, die zwar nicht überrascht, aber dafür liebevoll inszeniert ist. Dieses Rezept funktioniert erstaunlich gut. Es gibt kein großes Risiko für den Hersteller, schließlich muss der nur ein paar Verbesserungen und Detailänderungen am Spielprinzip vornehmen. Und auch die Spieler profitieren in gewissem Sinne: Sie wissen, was sie erwartet. Und im Falle von *Dragon Quest* ist das nicht die übliche Fortsetzungs-Masche, bei der es nach dem ersten Spiel langsam bergab geht. Die *Dragon Quest*-Spiele haben ihr Niveau gehalten. Gute Games müssen also nicht zwangsläufig innovativ und revolutionär sein, so lange genug Sorgfalt drin steckt. Dennoch freue ich mich auf das nächste völlig absurde Japan-Spiel. Die Mischung macht's!

NEWS-TICKER

+++ DQ-IX-KOOP NUR LOKAL Seit der Ankündigung von *Dragon Quest IX* für DS und der Tatsache, dass das Spiel einen 4-Spieler-Koop-Modus besitzen wird, überlegen Spieler: Wird der auch online funktionieren? Inzwischen bestätigte Square Enix allerdings, dass der Modus leider nur lokal funktioniert. Schade, aber nicht schlimm! Oder?

+++ MC POKÈMON Mitte Juni startete McDonald's in Japan einen besonderen WiFi-Service für DS-Besitzer. Sie können sich in den Lokalen spezielle Pokémon herunterladen sowie diverse kleine Spiele zocken – auch gegen andere Zocker im gleichen Lokal!

HÄNDE HOCH Mit Nunchuk und Wii-FB hebt oder senkt ihr die Arme der Spielfigur. Es gibt vier Posen.

KNALLBUNT Das Spiel ist extrem bunt und schrill inszeniert. Das ist Japano-Nonsens pur!

ENDSPURT Zum Schluss der Verfolgung schüttelt ihr die Controller, um den Dieb zu packen.

ZEITREISE Dieser Level spielt in der japanischen Antike. Doch es gibt auch Weltraumlevels.

MUSCLE MARCH

Das bekloppteste WiiWare-Spiel des Jahres 2009 kommt aus Japan!

Endlich ist in Japan wieder ein Spiel erschienen, das in Sachen Absurdität und Blödsinn Maßstäbe setzt. Die Rede ist von *Muscle March*, einem WiiWare-Game von Namco Bandai. Darin spielt ihr einen Muskelprotz – oder einen Eisbären – auf der Jagd nach einem Dieb. Der hat das Pulver für euren Eiweißshake gestohlen. Nur dadurch ist euer Muskelaufbau sichergestellt, weshalb ihr sofort zusammen mit euren Kollegen die Verfolgung aufnehmt. Das sieht aus wie eine Polonaise, ist aber viel bekloppter. Und damit beginnt das eigentliche Spiel. In verschiedenen Bodybuilder-Posen kracht der Dieb nämlich immer wieder durch Wände und hinterlässt ein dementsprechend geformtes Loch. Ihr müsst dann schnell mit Wii-FB und Nunchuk diese Geste nachahmen, damit eure Spielfigur nicht gegen die Wand prasselt. Bis ihr den Schuft in Reichweite habt, müsst ihr erst so lange durch Mauern rennen, bis eure Kollegen allesamt rausgeflogen sind. Dann schüttelt ihr die Controller schnell, um den Dieb im Endspurt zu packen. Und *Muscle March* wäre kein Videospiel, würde euer Schatz nicht sofort wieder geklaut – von einem Alien etwa. Selbstverständlich sind Inszenierung und Musik völlig schräg, überdreht und mit europäischen Spielgewohnheiten absolut inkompatibel. Deshalb wird der witzige Titel wohl leider nie bei uns erscheinen. Immerhin zeigt er uns, wie herrlich anders unsere japanischen Zocker-Freunde ticken. Solltet ihr tatsächlich eine Japan-Wii euer Eigen nennen, raten wir zum Download. Für 800 Punkte macht ihr eure Freunde garantiert sprachlos. **(sst)**

WiiWare | GESCHICKLICHKEIT | Hersteller: Namco Bandai **Termin:** Erhältlich (Japan)

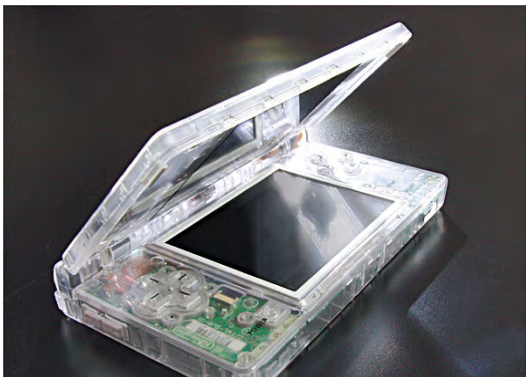
JAPAN-CHARTS

Platz	Monat	Titel	Plattform
1	NEU	Kingdom Hearts 358/2 Days	DS
2	NEU	Ace Attorney Investigations: M. E.	DS
3	NEU	Sloane and McHale's Mysterious S.	DS
4	NEU	Infinite Space	DS
5	NEU	Arc Rise Fantasia	Wii

XCM EYE-CANDY-SHELL

Mit dieser DSi-Hülle schaut ihr eurem Handheld unter die Haut!

Kommt eine neue Konsole auf den Markt, lässt ein bestimmtes Zubehör nie lange auf sich warten: das durchsichtige Gehäuse. Egal ob Heimkonsole oder Handheld – anscheinend besteht ein großer Bedarf, der eigenen Hardware unter die Haut zu schauen. Auch der DSi ist seit Kurzem dank des Herstellers XCM mit einem Klarsichtgehäuse versorgt. Allerdings geht beim Umbau die Garantie verloren. Obendrein sollten nur erfahrene Bastler einen solchen Eingriff wagen. Wer drauf steht, bekommt für schmale 30 Dollar sicher das, was er braucht. Auch in Deutschland sollte das Teil im Sommer erhältlich sein. Doch wir fragen uns: Wer braucht so was? **(sst)**



TRANSPARENT Technik-Freaks erkennen dank der Hülle, welche Hardware im Inneren des DS werkelt.

DS | WECHSELGEHÄUSE | Hersteller: XCM **Web:** www.xcm.cc **Termin:** Erhältlich (USA)

D.H.D.R.: ARAGORNS QUEST

Erlebt actionreiche Abenteuer in Mittelerde!

Das erste *Herr der Ringe*-Spiel für Wii versetzt euch in die Welt von Peter Jacksons Filmtrilogie. Allerdings wurde diese einer grafischen Generalüberholung unterzogen und kommt im knuffigen Comic-Look daher. Im Spiel erkundet ihr mit Aragorn die verschiedenen Regionen Mittelerdes und kämpft gegen Saurons Schergen. Spielerisch scheint es keine Überraschungen zu geben. Immerhin kann jederzeit ein zweiter Spieler einsteigen und als Gandalf Zauber wirken. Dabei scheint man sich am Koop-Modus von *Super Mario Galaxy* zu orientieren. Erfreulich ist, dass trotz der Comic-Grafik die Gesichter der Filmstars wiedererkennbar bleiben. **(sst)**

MALERISCH Die Übertragung der Schauplätze in die Comic-Grafik des Spiels ist wirklich gelungen.

PFUI SPINNE Gegen solche Krabbelviecher wehrt ihr euch mit verschiedenen Controller-Gesten.

WII | ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Warner Interactive **Termin:** Herbst 2009

AKTUELLES AUS DEN USA

Christoph Kraus berichtet.

DANKE, SEBASTIAN!
Mein werter Kollege Stange hat mir doch glatt von seinem letzten Flug in die USA eine Ausgabe der Kultzeitschrift *Nintendo Power* mitgebracht. Die habe ich sofort verschlungen, als wär's eine N-ZONE gewesen. Die überraschende Erkenntnis: Der Lese- und Spielegeschmack unserer amerikanischen Freunde deckt sich wunderbar mit meinen eigenen Vorlieben. Das Covermotiv *Kingdom Hearts 358/2 Days* gefällt mir, ist für meine Begriffe vielleicht einen Tick zu Nintendo-untypisch. Kein Mario? Ohne Link? Wo ist Samus? Aber halten wir uns nicht mit Äußerlichkeiten auf und blättern wir gleich ins Innere! Offenbar stehen die Amis nicht so auf Zahlenspielereien und mögen es einen Tick simpler. Die Folge: Statt Prozentwertungen bei den Tests werden die Spiele in Komma-Fünf-Schritten bewertet. Damit habe ich kein Problem, nur warum wird *The Conduit* auf anderthalb Seiten abgehandelt? Aber ich will niemanden schelten und blättere weiter – zum Retro-Teil! Dort wird *Mighty Bomb Jack* fürs NES gerade in der Rubrik „Playback" besprochen. An solchen Details merkt man dann auch, dass wir Nintendo-Fans überall gleich ticken, egal, ob wir uns in Tokio, Los Angeles oder Bergisch Gladbach befinden. Vielleicht wird's Zeit, dass wir den Tecmo-Klassiker auch mal bei uns im Heft vorstellen. Und somit wäre der Kreis wieder geschlossen. Also, Memo an mich selbst: Weiterschreiben… „Nachspiel", „Spielerforum" und „Die 10 …" warten noch auf Fertigstellung.

NEWS-TICKER

+++ CHINATOWN WARS GEHT FREMD Eines der besten DS-Spiele aller Zeiten, *Grand Theft Auto: Chinatown Wars*, wird noch dieses Jahr für Sonys PSP portiert. Hoffentlich verkauft sich das Spiel dort besser als auf Nintendos Handheld.

+++ ACTIVISION DROHT SONY Activision-Blizzard-Chef Bobby Kotick ermahnte Sony im Juni, den Preis der PS3 zu senken. Sollte sich die PS3 nicht besser verkaufen, überlege man sich, ob man sie 2010 oder 2011 noch unterstützen wolle.

USA-CHARTS

Platz	Monat	Titel	Plattform
1	NEU	EA Sports Active	Wii
2	15	Wii Fit	Wii
3	NEU	Tiger Woods PGA Tour 10	Wii
4	3	Pokémon Platin	DS
5	12	Mario Kart Wii	Wii

BROOKLYN TWIN SHOOTER

Euer Herz rast und ihr seid von Gegnern umzingelt. Ihr drückt ohne nachzudenken ab und schießt euch in die Freiheit. Stellt euch einmal vor, ihr spielt so eine Szene nicht mit einem Controller, sondern einer echten wirkenden Pistole. Dann habt ihr wahrhaft das Gefühl, dabei zu sein! Dank Brooklyn können wir mit deren Plastikknarre jeden Shooter intensiver erleben; doch das Einbauen der Controller erweist sich leider als etwas schwierig. Ihr müsst ein wenig herumfrickeln, damit die FB und das Nunchuck in die Öffnungen passen. Danach könnt ihr jeden Knopf problemlos erreichen und bedienen – selbst der Auslöser der Waffe funktioniert einwandfrei. Uns ist ein besonderes Extra positiv aufgefallen: Ihr könnt die Pistole realistisch nachladen. Wenn das nicht jedes Shooter-Fan-Herz höher schlagen lässt!

DIE WERTUNG

TYP	Div. Zubehör
HERSTELLER	Brooklyn
WEB	www.brooklyn.de
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Ca. 10 Euro
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut

- \+ Nettes Zubehör
- \+ Funktioniert einwandfrei
- \+ Stabil und handlich
- – Schwieriger Einbau

WERTUNG ●●●●○

FAZIT: Der Twin Shooter ist sicher kein Muss, steigert aber das Spielgefühl bei den entsprechenden Spielen enorm. Für Baller-Fans.

LOGIC 3 DELUXE PACK

Unser geliebter DSi braucht natürlich Schutz. Aus diesem Grund produziert fast jede Firma ein Zubehörset und niemand hat mehr einen richtigen Überblick darüber. Doch N-ZONE hilft euch durch den Starter-Package-Urwald und zeigt euch die richtig guten Sachen und rät von den schlechten ab – wie vom Deluxe Pack von Logic 3. Das Positive an dem Paket sind die USB-Anschlüsse, Auto- und zwei unterschiedliche Stromadapter, mit denen ihr nicht nur in Deutschland, sondern auch international euren DSi aufladen könnt. Die Schutzhüllen und die Handschlaufe sind von durchschnittlicher Qualität, doch die schlecht verarbeitete Tasche lässt deutlich zu Wünschen übrig. Was sind das für miese Kopfhörer und warum passen die Schutzhüllen nicht exakt auf den Bildschirm? Für 25 Euro kann man einiges mehr erwarten, also Finger weg!

DIE WERTUNG

TYP	Zubehör-Set
HERSTELLER	Logic 3
WEB	www.logic3.de
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Ca. 20 Euro
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft

- \+ Internationaler Stromadapter
- – Tasche qualitativ minderwertig
- – Schutzfolien passen nicht
- – Nur für DSi

WERTUNG ●●○○○

FAZIT: Wer noch kein Starterpack für den DSi besitzt, sollte sich nach einer besseren und günstigeren Alternative umschauen.

NERF N-STRIKE RECON CS-6

Warum brauchen wir unbedingt einen Pistolenaufsatz für die Wii? Für den virtuellen Spielspaß natürlich. Doch was habt ihr danach mit diesem Zubehör vor? Einfach weglegen und bis zum nächsten Wii-Einsatz verstauben lassen. Allerdings ist das für die satten Preise, die bisweilen für Wii-Pistolen verlangt werden, viel zu schade. Dagegen hat sich Nerf Vortex etwas einfallen lassen. Ihr könnt in dieser Waffe entweder die Wii-Mote oder weiche Schaumstoff-Darts verstauen (und sie verschießen). Dank eines Pistolenschlittens, den ihr entfernen könnt, passt die Wii-FB perfekt in den vorgesehenen Raum und lässt sich tadellos benutzen. Selbst an eine kleine Öffnung für die FB-Halterungsschlaufe haben die Designer gedacht. Das einzige Manko ist der kleine Griff, aber ansonsten ist die Pistole ein Prachtstück!

DIE WERTUNG

TYP	Div. Zubehör
HERSTELLER	NERF
WEB	www.hasbro.com/nerf
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Ca. 20 Euro
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut

- \+ Qualitativ hochwertige Verarbeitung
- \+ Abschießen von Schaumstoffpfeilen
- \+ Geringes Gewicht
- – Kleiner Griff

WERTUNG ●●●●●

FAZIT: Eine sehr gute, aber etwas zu bunte Pistole für den virtuellen und realen Schießspaß. Sieht aus wie aus den Achtzigern!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

- 14 % Preisvorteil!
- Gratis-Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Exklusiv für Abonnenten: DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!

Little King's Story (Wii)
Es war einmal ein Junge namens Corobo, der einst im Wald spazieren ging und eine geheimnisvolle Krone fand. Es stellte sich heraus, dass diese Krone magische Kräfte besaß. Corobo wurde dadurch zum König und begann sofort, sein Dorf in ein Königreich zu verwandeln …
Zuzahlung nur 15 Euro!
Lieferbar, solange der Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 003654

Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time (Wii)
Auch der neueste Ableger der *Crystal Chronicles*-Reihe besticht durch seine liebevollen Charaktere, das kurzweilige Gameplay und die epische sowie packende Geschichte. Ein weiteres Meisterwerk aus dem Hause Square Enix!
Zuzahlung nur 15 Euro!
Lieferbar, solange der Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 003637

Mushroom Men (Wii)
Während sich die DS-Version stärker auf das Entdecken und Kämpfen konzentriert, entwickelt die Wii-Fassung die Geschichte um die intelligenten Pilze weiter und setzt verstärkt auf Story-Elemente. Antiheld Pax schlittert von einem Abenteuer ins nächste, nicht ahnend, dass nur er seine Art retten kann.
Lieferbar, solange der Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 003636

New Play Control Pikmin 2 (Wii)
Captain Olimar kehrt auf den Pikmin-Planeten zurück, diesmal in Begleitung seines Assistenten Louie. Bei ihrer Schatzsuche helfen ihnen neue Spezies der blumenartigen Pikmin. Dabei gilt es, die Point&Click-Möglichkeiten der Wii-Fernbedienung ebenso kreativ wie geschickt einzusetzen.
Lieferbar, solange der Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 003647

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

Lieferung nur, solange der Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

PN PR 50

❑ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über alle Briefe und Mails, die uns erreichen, und bemühen uns, all eure Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: redaktion@n-zone.de

LESERZITATE

Ich finde es irgendwie blöd, dass Nintendo eine schwarze Wii rausbringt. Ich finde die schwarze Wii eher abstoßend als anziehend.
André

Ich war echt total schockiert/überrascht, als das *Metroid*-Spiel vorgestellt wurde. Das war echt ... geil.
Igor W.

Ich habe vor einiger Zeit *GTA: Chinatown Wars* zum Geburtstag bekommen und war sofort gefesselt: Dieses Spiel ist einfach unglaublich! Die Geschichte, die Spiellänge, die Atmosphäre, einfach alles. Nun gut, die Perspektive war nicht gerade der Hit, aber abgesehen davon war und ist es einfach ein tolles Spiel.
Sary M.

Ich hab mich schon auf die E3 gefreut, muss aber sagen, dass Nintendo seine *Mario*-Spiele nur noch auf die Wii verlagert, oder?
Harald P.

Wie freue ich mich auf *Metroid Other M*! Wie es aussieht, wird es wie das *Super Metroid*, nur weitaus actionreicher und mit 3D-Einlagen. Ich kann es kaum erwarten, dass das Spiel bei uns erscheint.
Philipp M.

Ich habe mit allem gerechnet: Eine Wii mit HD-Optik, eine externe Festplatte für die Wii, eine Webcam für die Wii. Doch der Vitality-Sensor ist wirklich mal was Neues. Und totaler Blödsinn. Ich kann mir nicht vorstellen, wie Nintendo daraus eine brauchbare Spielidee macht.
Kevin

URGESTEIN Marco hat einen Konsolen-Klassiker daheim: Das Atari VCS 2600!

„Hasst ihr alle One Piece wirklich so sehr, dass ihr noch nicht mal etwas darüber in eurer Zeitschrift haben wollt?“

KEINEN BOCK AUF ONE PIECE?

Mir kommt langsam der Gedanke, dass ihr *One Piece* nicht mögt. Da das Spiel angeblich schon Mitte Juni rauskommt, hätte ich einen Test erwartet … jedoch vergeblich. Außerdem habt ihr es noch nicht einmal in der Terminliste angekündigt, obwohl ihr sogar *Metroid Prime Trilogy* angekündigt habt – zwar nur als ungewiss, aber es zählt. Hasst ihr alle *One Piece* wirklich so sehr, dass ihr noch nicht mal etwas darüber in eurer Zeitschrift haben wollt?
Igor W.

Also Igor, wir hassen One Piece natürlich nicht! Daher gab es auch in Ausgabe 04/09 eine erste Vorschau zu Unlimited Cruise. Dass das Spiel in den Terminlisten fehlt, ist leider ein kleiner Fehler, hat jedoch nix mit Hass zu tun. Daher gibt es in dieser Ausgabe auch den Test zum Spiel. In die letzte Ausgabe schaffte er es leider nicht mehr. Bedenke, dass wir unser Heft inhaltlich bereits ca. zwei Wochen vor Erscheinen am Kiosk fertig haben müssen. Beim Abgabetermin der letzten Nummer lag und schlichtweg noch keine Testversion vor. So einfach ist das!

KONSOLEN-DETEKTEI

Sehr geehrte N-ZONE,
Ich bin ein treuer Leser von euch. Ich habe eine Konsole, von der ich nicht weiß, was es für eine ist. Ich bitte euch, herauszubekommen, was das für eine Konsole ist und wie viel sie circa wert ist.
Vielen Dank,
Euer treuester Leser Marco

Lieber Marco, da hast du ja einen wahren Konsolen-Klassiker daheim! Es handelt sich um die Atari-2600-Konsole. Die kam Ende der 70er auf den Markt und war Heimat vieler Retro-Klassiker wie Pac Man oder Space Invaders. Der Wert der Kiste? Frag lieber nicht. Freu dich einfach, eine Ikone der Konsolenwelt daheim zu haben.

VERFRÜHTE RÜGE UND ZWEI FRAGEN

Hey N-ZONE-Team,
ich möchte mich erst mal für die geilen Hefte, die ich schon seit einigen Jahren lese, bedanken. Aber das Heft 07/09 muss ich jetzt mal kritisieren: Also das Heft enthält keinen Blockbuster der E3 wie z. B. *Metroid Other M* oder *Super Mario Galaxy 2*. Ich hätte mir mehr Ähnlichkeit zum Heft vor 2 Jahren gewünscht, bei dem es auf dem Cover hieß: „E3 auf 25 Seiten“. Jedoch werde ich mir die N-ZONE weiterhin kaufen, weil die Zeitschrift einfach geil ist.

Kevin, du musst uns erst die E3 besuchen lassen, damit wir drüber berichten. Leider lag der Redaktionsschluss der letzten Ausgabe vor der E3. Daher gibt es die volle Dosis Spielemesse erst in dieser Ausgabe.

Trotzdem habe ich noch zwei Fragen: 1.: Einige von euch waren doch auf der E3, dort konnte man *Zelda: Spirit Tracks* spielen – hat es einer von euch getan, falls ja, wie ist es?

Ja, wir konnten das neue Zelda: Spirit Tracks bereits spielen und können dir berichten, dass es sich prinzipiell nicht sehr viel anders als Phantom Hourglass steuert. Es kommen halt einige neue Möglichkeiten und Gameplay-Elemente dazu. Für mehr Infos schau dir doch unsere Vorschau ab Seite 42 an!

2.: Hat einer von euch *Microsofts Project Natal* ausprobiert – funktioniert es wirklich so gut?
Mit freundlichen Grüßen,
Euer treuer Leser Kevin

Selbst testen konnten wir es zwar nicht, jedoch haben wir mit einigen Kollegen gesprochen, die selbst damit spielen konnten. In der Tat funktioniert Microsofts Sensor. Er erkennt den Körper des Spielers wirklich gut und reagiert auch präzise auf kleine Bewegungen. Wir sind gespannt, was sich aus dem Projekt Natal entwickelt.

FRANKENSTEINS DS LITE

AUS 2 MACH 1 Hier hat ein Leser aus zwei Handhelds einen gemacht. Der sieht cool aus!

Hi N-ZONE-Team,
ich habe meinem DS lite einen neuen Look verpasst. Ich habe ihn zerlegt und Bestandteile von einem weißen und einem schwarzen DS gemixt. Der DS hat jetzt einen weißen Deckel, weiße Schultertasten, ein weißes D-Pad, weiße Tasten, einen weißen Lautstärkeregler und einen weißen An-/Aus-Knopf. Ansonsten ist er völlig schwarz.
MfG,
Leonard Becker

TESTER UND DESIGNER

Ich hätte da einmal eine Frage: Gibt es einen Unterschied zwischen Game Designer und Spieletester? Und wenn ja, was macht ein Spieletester bei großen Firmen? Okay, das waren jetzt zwei Fragen. Und was ich noch sagen will, euer Heft ist toll!
Max

Vielen Dank für das Lob, Max. Und natürlich gibt es einen Unterschied zwischen Tester und Designer. Ein Designer kümmert sich um alles Gestalterische, sei es Grafik, Levels, Sounds, Missionen, Charaktere oder Menüs. Daher gibt es auch viele verschiedene Designer pro Spiel – jeder mit seinem Spezialgebiet. Ein Spieletester wird erst gebraucht, wenn das Game langsam fertig wird. Er testet das Spiel – zusammen mit vielen Kollegen – unermüdlich auf Fehler. Nicht selten kommt es vor, dass ein Level dafür Dutzende Male gespielt werden muss. Obendrein muss jeder Fehler, der gefunden wird, protokolliert werden. Das klingt ganz schön stressig, oder?

DSi-FOTOWETTBEWERB

DSi-Fotowettbewerb

Für unseren neusten Kreativ-Wettbewerb benötigt ihr einen Nintendo DSi sowie ein paar witzige Ideen. Eure Aufgabe: Schießt mit eurem DSi ein Foto und bearbeitet es dann mit den verschiedenen Möglichkeiten, die euch der Handheld bietet. Euer Ziel sollte ein möglichst witziges oder beeindruckendes Bild sein. Die zwei besten Einsendungen werden mit einem DS-Spiel sowie dem Abdruck im Heft belohnt.

Und so einfach geht´s
1. Knipst mit eurem Nintendo DSi ein Foto und bearbeitet das Bild, wie es euch gefällt.
2. Exportiert das Bild auf eine SD-Karte. Klickt dazu einfach im DSi-Fotokanal auf das Optionsmenü und folgt den Anweisungen.
3. Lest die SD-Karte mit eurem PC aus und öffnet den Ordner „DCIM". Darunter befindet sich ein weiterer Ordner – und dort befinden sich die exportierten Bilder.
4. Schickt uns einfach das Foto, das euch am besten gefällt, per Mail an redaktion@n-zone.de

EINSENDESCHLUSS:
25. Juli 2009
DAS GIBT ES DIESEN MONAT ZU GEWINNEN:
2 x 50 Denk- und Logikspiele (DS)

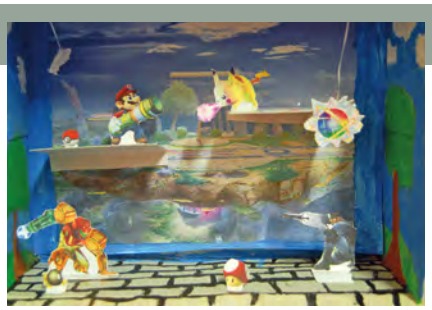
Schickt uns eure Werke einfach per Post oder Mail an unsere Leserbrief-Adresse. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

KEIN PROBLEM Christophs Idee könnt ihr doch locker überbieten, oder?

KREATIV-GEWINNER

Ausgerechnet zur letzten Ausgabe unseres Super-Smash-Kreativ-Wettbewerbs erreichten uns gleich mehrere geniale Einsendungen. Drei davon waren so gut, dass wir sie unbedingt ins Heft bringen wollten. Stefan Ruiz aus Erlangen bastelte ein Smash-Diorama, während Annika Reindl aus Dießen einen Toon Link im Kampf mit Pummeluff aus Pappmaché bastelte. Beide Einsendungen sind so cool, dass wir aus unserer Restekiste jeweils ein Wii-Spiel für die beiden geangelt haben. Der Hauptpreis – nämlich *The Conduit* für Wii – geht aber an Philipp Stollenmayer aus Riedstadt. Philipp hat ein ganz ausgefallenes Hobby: Er erstellt am PC Bastelbögen mit Videospielbezug. Ausgedruckt lassen sich die Teile in Figuren von Mario, Bowser oder R.O.B. verwandeln. Seine Einsendung: Kirby mit seinem Ultra-Smash-Kochtopf. Wir sind begeistert!

BASTELBOGEN Philipps Papier-Kirby beeindruckt mit vielen Details und sauberer Klebearbeit. Unser Gewinner!



DIORAMA Stefan schickte neben seiner Kampf-Arena auch Musik, Videos und Comics.

TRANSPORTSCHADEN Leider ist Link etwas geknickt angekommen. Dennoch eine tolle Idee, Annika!

DIE KOLUMNE

Christoph Kraus schreibt mit dem Herzen eines Fans.

SCHLAGT MICH, WENN IHR KÖNNT!
Ist man ein Nintendo-Fan, wenn man in *Wii Play* alle Spiele freigeschaltet hat? Mit Sicherheit nicht. Ist man einer, wenn man alle Konsolen seit dem N64 besitzt? Wohl auch nicht. Aber man ist wohl ein ziemlich bekloppter Sammler, wenn man schwedische Game-Boy-Color-Prospekte , Pokémon-Lutscher mit Mindesthaltbarkeitsdatum Oktober 1999 und die Aufbauanleitung des GameCube-Kaufhaus-Aufstellers besitzt. Und das tue ich! Von meinen Sammlerstücken habe ich mehr als 100 Fotos auf www.n-zone.de gestellt – und warte beim Redaktionsschluss dieser Zeilen noch immer geduldig auf den Herausforderer. Wenn ihr also mal sehen wollt, wie man sich mit sinnlosem Nintendo-Plunder den Speicher vollstellen kann, gebt einfach den Suchbegriff „Schlag den Kraus" auf unserer Website ein und schlagt mich beim nächsten Mal, wenn ihr könnt – das schafft ihr eh nicht! Ätschi.

VOM VIDEOSPIEL AUFS SPIELBRETT TEIL 2

Weiter geht's: Unser Leser Stephan Gerner stellt euch weitere exquisite Nintendo-Brettspiele vor!

Ach, wie schön waren die Neunziger, als Super Mario in nahezu jedem Spielzeugladen der Republik aus dem Schaufenster grinste! Stephan blickt zurück auf das goldene Jahrzehnt und präsentiert weitere kultige Nintendo-Spiele, für die man ausnahmsweise keinen Fernseher braucht.

CATAN: ROCKMAN EDITION

Die Siedler von Catan ist eines der bekanntesten deutschen Brettspiele aus neuerer Zeit. Das Spiel wurde von Klaus Teuber erfunden und war 1995 sogar das Spiel des Jahres, inzwischen gibt es auch drei offizielle Erweiterungen. In Japan (und leider nur dort) gibt es unter dem Titel *Catan: Rockman Edition* eine Sonderausgabe, die sich thematisch um Mega Man NT Warrior dreht (Rockman ist der japanische Name von Mega Man). Schon irgendwie irre, zumal *Die Siedler von Catan* eigentlich im Mittelalter spielen, da hätte Zelda besser gepasst als Mega Man.

PUZZLE DIR EINEN!

Ein ideales Gesellschaftsspiel für nur einen Spieler ist das Puzzle. Worum es bei einem Puzzle geht, dürfte jedem klar sein. Ein Bild ist in mehrere kleine Teile zerschnippelt: Nur 20 oder 30 bei Puzzles für kleine Kinder oder auch über 10.000 bei Puzzles, an denen sich Erwachsene wochenlang die Zähne ausbeißen. Anfang der Neunziger brachte der Hersteller Kidfun mehrere Mario-Puzzles mit Motiven zur Zeichentrickserie *Super Mario Bros. Super Show* heraus, die jeweils 200 Teile hatten. Und seit wenigen Wochen aktuell im Handel sind die *Pokémon Diamant-* und *-Perl*-Puzzle-Bälle. Ein Puzzle-Ball ist ein rundes Puzzle, das keinen Anfang und kein Ende hat. Es gibt die Pokémon-Puzzle-Bälle in vier verschiedenen Motiven (Chelast, Panflam, Plinfa, Dialga und Palkia), sie bestehen jeweils aus 60 Teilen, Herausgeber ist Ravensburger.

SUPER MARIO TOWER

Super Mario Tower ist ein Geschicklichkeitsspiel für Kinder, das 1995 von Jumbo veröffentlicht wurde. Das Spiel dreht sich um einen wackeligen Turm mit vier farbigen Ebenen, und ganz auf der Spitze sitzt Bowser. Die Spieler würfeln mit einem Farbwürfel und stellen eine Figur auf die gewürfelte Ebene. Es gibt Toads, Yoshis und Baby-Yoshis, die sich durch ihr Gewicht deutlich unterscheiden. Je voller die Ebenen werden, desto wackliger wird der Turm, und wenn der Turm irgendwann so wacklig wird, dass Bowser runterfällt, dann hat der Spieler verloren. Befinden sich aber alle Figuren auf dem Turm und Bowser steht auch noch, dann hat jeder gewonnen. Außerdem gab es Anfang der Neunziger auch diverse andere Brett- und Kartenspiele mit Mario.
Unter dem einfallslosen Titel *Das Super-Mario-Spiel* erschien 1991 z. B. eine *Super Mario Land*-Variante des bekannten Brettspiels *Malefiz*. Und davon abgesehen gab es auch noch ein Domino-Spiel mit Mario-Motiven unter dem Titel *Nintendo Lotto* sowie diverse normale Spielkarten, die mit Mario, Luigi, Toadstool und König Koopa bedruckt waren.

DAS TOTAL VERRÜCKTE N-ZONE-EVENT! powered by SEGA

Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgabe erfüllen:

1. Ihr steht auf dem Balance Board – aber im Handstand!
2. In eurem Mund befindet sich eine Pokémon-Sammelkarte.
3. Im Hintergrund sieht man, dass ihr in *Super Mario World* alle 96 Ausgänge gefunden habt.

Falls Christoph nicht Recht hat und drei Leser die oben genannten Ziele dennoch schaffen, verpflichtet er sich, im nächsten Heft kein Foto mit „Daumen hoch" zu veröffentlichen. Das ist Schmach genug!

JAY! Diesen Monat muss die N-ZONE-Redaktion keine Aufgabe erfüllen, denn niemand hat die Anforderungen im letzten Heft geschafft. Kommt schon, Leute, war es denn wirklich so schwierig, ein gelbes *Donkey Kong 64*-Modul zu besitzen, eine Wii mit alter Firmware zu haben und einen Game Boy Printer auf dem Fernseher zu platzieren? Ja? Schade. Stattdessen füllen wir den Platz mit zwei belanglosen Bildern aus Christophs Sammlung.

ZU GEWINNEN

Unter allen Lesern, die die Wette schaffen, verlosen wir drei Sega-Spiele. Zur Wahl stehen diese hier:

Schickt uns eure Beweisfotos in hoher Auflösung bis zum 21. Juli 2009 als Mail an spielerforum@n-zone.de!

WIR LIEBEN FANS!

Heute: Die Fansite www.we-like-to-play-tv.de stellt sich vor.

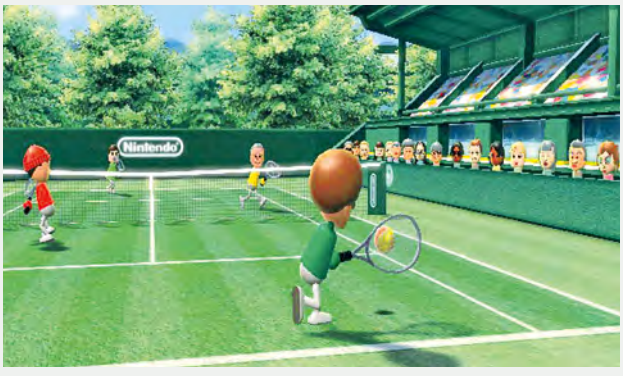
Wie lange betreibt ihr „We like to play TV" schon und was ist das Konzept dahinter?
Hauptsächlich liegt das Konzept in Multiplayer-Videos. Ich liebe es, wenn ich mit Kumpels wie Marcel zocken kann. Und weil ich denke, dass es so viele tolle Erfahrungen gibt, die man beim Spielen mit anderen Leuten teilt, wollte ich unbedingt solche Gamevideos aufzeichnen. Marcel hat mir gleich bei der Verwirklichung in Sachen Schnitt und Seitenaufbau geholfen.

Das klingt nach einer Menge Arbeit. Und das macht ihr nur zu zweit?
Ja, das stimmt. Wir waren auch schon auf Events, haben Videobeiträge gemacht und hoffen, bald ein Video von der GamesCom zu veröffentlichen. Was die Arbeit betrifft, ist es für uns schwierig, dafür immer genügend Freizeit zu bekommen neben Schule und Ausbildungsstelle. Einen Greenscreen und die nötigen Kenntnisse mit einem Videoschnittprogramm kann man sich ja schnell und gern aneignen. Wir hoffen, dass man an unseren Videos Spaß hat und dass wir bald mehr Besucher und Anregungen für weitere Videos finden

Warum nimmst du diesmal nicht an „N-ZONE wettet, dass…?" teil?
Ich könnte zwar mein *Donkey Kong 64* gelb einfärben, so lange auf die Wii-Platine pusten, bis die Firmware wegfliegt und meinen Game Boy Printer auf den Fernseher festkleben, aber ich möchte ja nicht, dass du mir mein N-ZONE-Abo deswegen noch wegnimmst. ;-)

HIGHSCORE-WETTBEWERB – DAS ORIGINAL!

Hätten uns drei Leser geschrieben, wäre es nicht so gekommen … Hätten uns 17 Leser geschrieben, wohl auch nicht … Aber weil uns SO VIELE Leute mit Mails bombardiert haben, konnten wir nicht anders: Der Highscore-Wettbewerb ist zurück! Wir suchen diesmal die höchste Punktzahl in *Wii Sports Tennis*! Es zählt die Punktesumme aus den drei Tennis-Spielmodi „Nonstop-Schlagen", „Schlag-Timing" und „Zielscheiben". Schickt uns zur Teilnahme ein hoch aufgelöstes Beweisfoto mit eurem Rekord an spielerforum@n-zone.de. Ganz wichtig zur Verifizierung: Stellt den Highscore mit einem Mii namens N-ZONE auf! Einsendeschluss ist der 21. Juli 2009. Viel Glück! Der Gewinner wird im nächsten Heft vorgestellt und gewinnt somit Ruhm und Ehre.



ICH BIN VIEL MEHR BESSER ALS WIE DU!

Ehrlich gesagt habe ich keine Ahnung, worüber ich diesen Monat hier schreiben soll. Erst wollte ich ja über unsere Praktikantin Sandra herziehen, aber das hat sie mir verboten. Es ist halt einfach nichts passiert, was in die Retro-Ecke passt. Alles stand im Zeichen der E3, alles musste noch neuer und noch spektakulärer sein. Dass die großen drei dabei auf der Stelle treten, scheint dabei egal. Microsoft kopiert Sonys EyeToy (wenn auch in einer stark weiterentwickelten Form), Sony kopiert derweil (mal wieder) Nintendos Bewegungscontroller und Nintendo … was genau hat eigentlich Nintendo auf der E3 gemacht? Wettbewerb überall. Jeder will sich mit jedem messen. Gut, das ist jetzt erst mal nichts Neues. Die Bayern wären schließlich auch gerne Deutscher Meister geworden und wen beim Zocken der Ehrgeiz nicht packt, der ist kein echter Zocker. Wir denken halt in etwas kleineren Dimensionen und geben uns auch mit dem ersten Platz in *Mario Kart* oder dem Highscore in *Tetris* zufrieden. Erstaunt über die skurrilen Ausmaße des Wettbewerb-Fiebers war ich dann aber doch, als ich auf die Website www.ibeatyou.com stieß. In was sich Menschen alles beweisen wollen … unglaublich. Wer zieht das derbste Gesicht bei *Guitar Hero*, wer versteckt sich am besten hinter einer Zimmerpflanze, wer trägt die verranztesten Turnschuhe? Sogar Promis wie Jessica Alba höchstpersönlich sind am Start und liefern sich Anstarr-Wettbewerbe mit der Community. Wer am längsten in die Webcam schaut, ohne zu blinzeln, gewinnt. Kann sie übrigens gut, die Jessica.

SUPER SMASH BROS.

Backpfeifen für die Nintendo-All-Star-Riege.

Bei Nintendos Beat-'em Up-Crossover der Superlative schieden sich schon 1999 die Geister. Und ganz ehrlich – bis heute hat sich das nicht geändert. Selbst bei uns in der Redaktion gibt es immer wieder die hitzige Debatte, ob *Super Smash Bros.* nun ein hektisches Rumgewusel ohne Tiefgang sei oder doch eher ein genial anderes Prügelspiel. Bei einer Auswertung zählten wir zwar mehr Pro-Stimmen, aber selbst die Fanboys sind der Meinung, dass man das 1999er-Original heute eigentlich nicht mehr braucht. Versteht uns nicht falsch, *Super Smash Bros.* darf durchaus als ein moderner Klassiker bezeichnet werden und ist auch heute noch gut, aber die N64-Optik hat dann doch etwas gelitten und die Kämpferriege ist gerade im Vergleich zur Wii-Version *Brawl* recht schwach. Außerdem erhält man zum Preis von 10 Euro bereits die GameCube-Version *Melee* von diversen Grabbeltischen im Kaufhaus eures Vertrauens. Wer *Super Smash Bros.* noch nie gespielt hat, sollte das erstens schnell nachholen und hat zweitens bessere Alternativen.

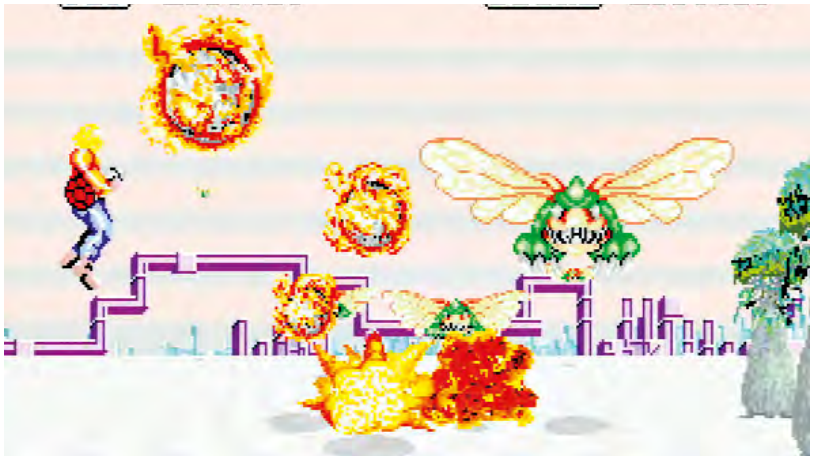
VIRTUAL CONSOLE

SUPER SMASH BROS.

GENRE	Beat 'em Up
HERSTELLER	Nintendo
ERSCHIENEN FÜR	N64
JAHR	1999
SPIELER	1-4
PREIS	1000 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Die Geburtsstunde einer großen Serie. Nur hat die inzwischen weitaus bessere Ableger erhalten. Für Komplettisten interessant.



SPACE HARRIER

Action nonstop!

Bislang war *Space Harrier* nur in der Master-System-Version als VC-Download erhältlich und die ist echt Grütze. Die Grafik ist extrem abgespeckt und das Geschwindigkeitsgefühl kommt nicht gut rüber. Wer sich die volle 3D-Baller-Ladung geben will, greift daher zum jetzt veröffentlichten Automaten-Original von 1985. Das fetzt heute noch, ist höllisch schnell, aber auch höllisch schwer. Ihr steuert einen Herren in Rot-Blau, der nicht nur am Boden entlangwetzt, sondern auch jederzeit abheben kann und Gegner mit seiner überdimensionierten Kanone aufs Korn nimmt. Das A und O ist es dabei, in Bewegung zu bleiben. Denn bei dem Tohuwabohu, das bisweilen auf dem Bildschirm herrscht, bedeutet Stillstand gleich virtuelles Ableben. Das Tempo zieht sich übrigens nahtlos durchs ganze Spiel. Ist ein Abschnitt geschafft, wird der nächste Level nicht etwa erst mit einem Einblendung vorgestellt, nein, es geht direkt weiter – immer tiefer in den virtuellen Raum, aus dem unerlässlich noch mehr, noch größere, noch schnellere Gegner auf euch niederprasseln. Und nicht nur die sind eine Gefahr, auch auf die Umgebungsobjekte müsst ihr achten. Wer sich aktuell über den zu hohen Schwierigkeitsgrad in Spielen beschwert, sollte sich also mal *Space Harrier* laden und einsehen, dass es heute gar nicht mehr so schlimm ist. So spielten wir damals – und zwar, bis wir auch den letzten Gegner vom Bildschirm gefegt hatten! 8 Euro sind zwar etwas viel für einen alten Automaten-Gassenhauer, in diesem Fall sind sie es aber wirklich wert.

VIRTUAL CONSOLE

SPACE HARRIER

GENRE	Action
HERSTELLER	Sega
ERSCHIENEN FÜR	Arcade
JAHR	1985
SPIELER	1
PREIS	800 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Höllisch schnell, höllisch schwer. Die Arcade-Version ist ein astreiner Shooter. Etwas teuer, aber Action-Fans nur zu empfehlen.

RETRO 2.0

Bereits letzten Monat präsentierten wir euch an dieser Stelle Kurioses, Wissenswertes oder einfach nur Unterhaltsames aus dem World Wide Web – einzige Bedingung, es muss Retro-Flair besitzen. Und in den letzten vier Wochen hat sich wieder massig Kram angesammelt, der genau in diese Kerbe schlägt.

Der Lego-Mario | http://aardvark3ddesign.co.uk

Den Anfang macht unser aller Lieblings-Klempner. Der wurde vom freischaffenden 3D-Designer Keith Brogan eingescannt, das daraus resultierende 3D-Gittermodell mit Lego nachgebaut. Ergebnis ist eine 75 cm große Statue, deren „Pixel" man sogar anfassen kann.

Der Nintoaster | www.stupidfingers.com

Case-Modding ist eigentlich ein Phänomen, das man bislang eher in der PC-Szene beobachten konnte. Bis jetzt. Und ganz ehrlich, ein Toaster, in dem ein vollwertiges NES oder SNES steckt, ist ja mal viel cooler als ein bunt angemalter PC. Schritt-für-Schritt-Anleitungen gibt's leider keine, aber immerhin Videos, die den Nintoaster in Aktion zeigen.

OverClocked ReMix | www.ocremix.org

OC steht hier nicht für eine Teenie-Serie in Orange County, sondern für OverClocked, eine Remix-Gemeinde, die sich Soundtracks alter Spiele schnappt und neu auflegt. Was vor vielen Jahren als Fanprojekt startete, ist heute so bekannt, dass selbst die Spieleindustrie drauf aufmerksam wurde. Capcom etwa war von den *Street Fighter*-Remixen so begeistert, dass man für ein Remake des zweiten Teils kurzerhand die Hobby-DJs von OCRemix für die Musikuntermalung beauftragte. Viele Songs sind kostenlos als MP3 downloadbar.

Jam Legend | www.jamlegend.com

Letzten Monat stellten wir euch noch die Rom von D-Pad Hero vor, die beinhaltete aber nur vier Songs. Wer Lust auf mehr hat, sich aber kein *Guitar Hero*-Equipment leisten kann oder möchte, sollte sich kostenlos bei Jam Legend anmelden. Das funktioniert eben wie *Guitar Hero*, nur spielt ihr am PC mit der Tastatur. Wahlweise mit den Zifferntasten oder – sehr viel cooler, ihr dreht die Tastatur auf den Kopf, haltet sie wie eine Gitarre und missbraucht die Tasten F1 bis F5 als Saiten. Sieht affig aus, macht aber Riesenspaß!

JÄGER UND SAMMLER

BETA

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

DONKEY KONG RACING

Das Spiel sagt euch nichts? Muss es auch nicht. Denn es ist nie erschienen!

FLOPS HER, BITTE!

Das hier soll kein Abschieds-Kasten sein, im Gegenteil: Wir lieben die Retro-Rubrik und daher lieben wir auch „Jäger und Sammler". Aber wir wollen frischen Wind in die N-ZONE bringen und ab der nächsten Ausgabe jeweils eine absolute Retro-Gurke vorstellen, um sie in der Luft zu zerreißen! Sämtliche Schwächen, jeder Bug und alle Defizite müssen schwarz auf weiß gedruckt werden. Wie wär's etwa zum Einstieg mit *The Great Waldo Search* (NES) oder dem grottigen *Mario's Time Machine* (SNES)? Weil es aber so viele Pfeifenspiele gibt, die wir überhaupt nicht kennen, freuen wir uns auf eure Mitarbeit. Klickt einfach auf www.n-zone.de in die Retro-Sparte und kommentiert mit, welche Spiele euch am Herzen liegen. Bis zur nächsten N-ZONE und jetzt viel Spaß mit *Donkey Kong Racing*!

Eternal Darkness: Sanity's Requiem, Dinosaur Planet alias *Star Fox Adventures* oder *Resident Evil* waren auf dem GameCube große Erfolge, doch an ihre N64-Ursprünge kann sich kaum mehr jemand erinnern. Aber dafür ist bekanntlich die N-ZONE-Retro-Rubrik da. Wir möchten heute an eine weitere Beinahe-GameCube-Perle erinnern, die keinen Kultstatus erlangte – weil sie schlicht und ergreifend niemals erschien.

SABRE-WAS?

Vorhang auf für *Donkey Kong Racing*! Nachdem der geistige Nachfolger zu *Diddy Kong Racing* auf der E3 2001 in einem anderthalbminütigen Trailer angekündigt wurde, blieb es lange Zeit still um das Spiel. Dann kam am 24. September 2002 der Paukenschlag: Microsoft verleibte sich gegen eine horrende Summe den Hit-auf-Hit-Spieleliferanten Rareware ein! Aber was viele nicht wissen: Aus dem Affenrennspiel wurde im Handumdrehen *Sabreman Stampede* gemacht, also ein Racing-Adventure mit den Figuren aus dem ZX-Spectrum-Oldie *Sabre Wulf*. Doch selbst diese tiefgreifende Änderung konnte das Projekt nicht vor dem Aus retten: Wohl aufgrund der finanziell düsteren Aussichten eines Rennspiels mit weitgehend unbekannten Charakteren legte Rare die Entwicklung auf Eis. Gameplay-Überreste des einstigen Nintendo-Vorzeige-Titels finden sich

LORD WOO FAK FAK Dieser trottelige Fisch aus Banjo-Tooie …

… feierte einst sein Debüt im Donkey-Kong-Racing-Trailer.

STRAUSSEN HABEN VORFAHRT In der N-ZONE 08/2001 wurde Donkey Kong Racing noch vorgestellt. Dann verschwand es von der Bildfläche.

heute allenfalls noch in *Banjo-Kazooie: Schraube locker* – also ausgerechnet auf der Xbox 360 und in einer Serie, die auf einer Nintendo-Plattform zu großen Ruhm gelangte.

FISCH 2.0

Wer den Original-E3-Trailer von *Donkey Kong Racing* aufmerksam studiert, entdeckt übrigens nach ziemlich genau 50 Sekunden einen auf den ersten Blick unscheinbaren Fisch (siehe Beweisfoto auf dieser Doppelseite). *Banjo-Tooie*-Kenner horchen jetzt auf: Im N64-Jump&Run tauchte das Glubschauge wieder als Endgegner auf, allerdings jetzt nicht mehr als namenloser Wasserbewohner. Seine Bezeichnung lautete jetzt „Lord Woo Fak Fak, Self-Important Anglerfish". Das bestätigt mal wieder unsere These, dass in der Spielebranche kein einziges 3D-Polygon-Modell und keine Idee in den virtuellen Papierkorb wandern, sondern fast alles irgendwann fachgerecht recycelt wird.

Ein weiteres Spielelement von *Donkey Kong Racing* erinnert dezent an die Fahrzeug-Upgrades des Xbox-*Banjos*: Es war geplant, während der Rennen Futtermittel einzusacken, um sie später (wohl auf einer Oberwelt à la *Diddy Kong Racing*) an wilde Haustiere zu verfüttern und sie dadurch leistungsfähiger zu machen. Noch spannender: Je nachdem, welchem Ernährungstyp die Tierchen angehörten, sollten sie sich unterschiedlich entwickeln und jeweils andere Stärken ausbilden. Die Entwickler versprachen auch eine Sound-Abmischung in Dolby Pro Logic II sowie einen Vier-Spieler-Modus. Dass das Spiel auf der Messe aber nur als Video gezeigt und nicht spielbar präsentiert wurde, lässt vermuten, dass Rare mit der Programmierung offenbar nicht allzu weit fortgeschritten war. Laut der Rare-Online-Leserbriefecke gab es übrigens einst sogar Ideenskizzen für einen *Diddy Kong Racing*-Nachfolger. Daraus resultierte letztlich *Dinosaur Planet* – das wir heute unter dem Namen *Star Fox Adventures* kennen. Uff!

TINY KONG Diddy Kong liefert sich mit seiner Schwester ein Kopf-an-Kopf-Rennen unter Wasser.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese zehn Fakten dürft ihr euch UNTER KEINEN UMSTÄNDEN merken. Bringt nix!

1. Die Spielzeit fürs Durchspielen (!) von *The Great Waldo Search* für NES beträgt im längsten Fall vier Minuten.
2. Christophs Mitgliedsnummer im Club Nintendo lautet 01153763.
3. Der deutsche Sprechertext aus der *Dr. Mario*-Fernsehwerbung lautet: „Mumps von deiner Schwester, Grippe vom Bruder und – igitt! – Windpocken vom besten Freund. Höchste Zeit für Dr. Mario und seine Superpillen, die Viren killen. Schlag zurück, lass deine Gegner schwitzen oder steck sie an – mit dem rezeptfreien Superspiel Dr. Mario für NES und für Game Boy. Dr. Mario, aus der Actionwelt von Nintendo!"
4. Das Pokémon Kadabra heißt in Japan „yun gera", wobei das Wort „gera" bei uns „geller" gesprochen wird. Eine Anspielung auf den ProSieben-Weichspül-Zauberer Uri Geller!
5. Aufgrund der Anspielung auf seinen Nachnamen verklagte Uri Geller Ende der Neunziger Nintendo auf 100 Millionen Dollar Schadensersatz.
6. *Chibi-Robo!* für den GameCube sollte ursprünglich ein Point-and-Click-Adventure werden.
7. *Super Mario Bros.*, der gefloppte Mario-Kinofilm mit Bob Hoskins und Dennis Hopper, lief zuletzt am Freitag, 12. Juni 2009 um 20.15 Uhr auf Tele 5.
8. Dem Super-Nintendo-Lernspiel *Mario's Time Machine* lag ein Poster bei. Gekauft hat es trotzdem niemand.
9. Mark Hamill, bekannt als Luke Skywalker, spielte in den Filmsequenzen von *Command & Conquer* (u.a. N64) die Hauptrolle.
10. Wer früher in den Quelle-Katalogen nach Videospielen suchte, wurde dort nicht fündig. Die Suchbegriffe im Inhaltsverzeichnis lauteten „Telespiele" – oder schlicht und ergreifend „Nintendo".

DIE 10 SCHÄRFSTEN IN VERGESSENHEIT GERATENEN NINTENDO-RELIKTE

Achtung, Fan-Alarm: Hier kommen die verrücktesten Nintendo-Gimmicks, die auch heute noch Ruhm verdienen!

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

10 DIE N-ZONE-STICKER

Wie macht man aus einer 64-Bit-Konsole eine total „nerdige" 64-Bit-Konsole? Die Urväter der N-ZONE wollten den Fans etwas Gutes tun und spendierten dem Heft bei besonderen Gelegenheiten jeweils ein Dekorations-Set mit vier N64-Aufklebern. Zwei lappenartige Sticker wurden vorsichtig an den Seiten angebracht, ein weiterer Klebestreifen fand hinter dem Modulschlitz seinen Platz und der vierte diente zum Verzieren des Expansion-Pak-Deckels. Was uns sogar ein klein wenig stolz macht: Wenn wir auf Flohmärkten bummeln, finden wir manchmal immer noch eine N64-Konsole mit den N-ZONE-Stickern. Aber wie ihr uns kennt, sind wir immer wieder für eine Überraschung gut: Deshalb liegt dieser Ausgabe eine exklusive Leseprobe zum *Zelda: Ocarina of Time*-Manga bei. Nichts zu danken! Jetzt erwarten wir bloß, dass wir in zehn Jahren an derselben Stelle ebenso mit Lob überschüttet werden …

9 DIE NINTENDO-COMICS

Vergesst Donald Duck! Pfeift auf Micky Maus! Und wer ist eigentlich Spider-Man? Die wahren Comic-Helden stammen allesamt aus Nintendo-Spielen und haben Abenteuer erlebt, die zum Beispiel so heißen: „Kirbys größter Fall", „Sag niemals Holerö!", „Mariozilla", „Auf der Suche nach dem Glück", „Arwings zum Angriff", „Hyrule in Flammen", „Die Nacht des Grauens". Dass die Übersetzer – also die Redakteure des Club-Nintendo-Magazins – mächtig viel Spaß an ihrer Arbeit hatten, merkte man den Geschichten dann auch deutlich an. Viele Comics spielten aufs aktuelle Zeitgeschehen an, zudem hießen viele Nebenfiguren so wie die Übersetzer selbst. Dass im Super-Mario-Halloween-Comic der „Musikantenstadl" einer der Handlungsschauplätze war und darin der kultige Nintendo-Begrüßungsspruch „Holerö!" eingebürgert wurde, war ein weiteres Indiz für eine große Portion Herzblut beim Betexten der Sprechblasen.

8 DER N64-HEBEL

Neben dem Anti-Staub-Adapter für die Kopfhörerbuchse beim Original-Game-Boy gibt es ein weiteres Zubehör, das aus den meisten Zocker-Haushalten mittlerweile verschwunden sein dürfte, weil man es im Lauf der Zeit verloren hat. Gemeint ist der Hebel zum Entnehmen des N64-Transfer-Paks. Trotz seiner geringen Größe – oder gerade deswegen! – ist das Teil DAS Vorzeigeobjekt, das beweist, dass ihr der ultimative Sammler seid. Denn besser könnt ihr nicht beweisen, dass ihr auf eine vollständige, liebevoll gepflegte Sammlung großen Wert legt. Während andere Leute versuchen, mit einem Löffel oder einem Schaschlik-Spieß ihr Transfer-Pak auszuhebeln (siehe Bild), geht ihr wenigstens fachmännisch vor. Aber nun widmen wir uns lieber noch ein paar Dingen, die einen etwas größeren Nutzwert bieten und die nicht ganz so kurios sind …

7 DIE GAME-BOY-HÜLLEN

Ende der Neunziger kam jemand bei Nintendo zur grandiosen Einschätzung, dass Zocker verantwortungsbewusste Leute sind, die sorgfältig auf ihr Hab und Gut aufpassen. Stimmt natürlich nicht! Denn die Folge waren versiffte, unleserliche und zerrissene Sticker auf Game-Boy-Modulen. Doch was war eigentlich geschehen? Nintendo hatte die Plastikhüllen zur Aufbewahrung von Game-Boy-Spielen in Rente geschickt. In etwa, als die *Pokémon Kristall-Edition* auf den Markt kam, wurden die praktischen Aufklapphüllen mit dem gelenkigen Scharnier abgeschafft. Während bei DS-Titeln immerhin eine Plastikschatulle mit integriertem Halte-Clip dem sicheren Verstauen dient, wurden Game-Boy-Advance-Spiele einfach in einer ollen Pappverpackung verkauft. Daumen runter!

6 DER NES MAX

Wenn Nintendo dieser Tage in Japan den Classic Controller Pro auf den Markt bringt, werden Erinnerungen wach. Denn der NES Max mit seinen beiden Zacken erinnert frappierend an das neue Wii-Pad. Na gut, die Tasten sind komplett anders angeordnet, auch die Analogsticks sind vollkommen verschieden – aber die Zacken, diese Zacken! Der NES Max ist schon deshalb einen Eintrag in dieser Top-Ten-Rangliste wert, weil der Controller heutzutage extrem selten geworden ist. Die „Gabel" ist nicht nur ein optischer Hingucker, sondern auch überaus nützlich: Dank Turbofunktion lassen sich schnelle Manöver viel rascher ausführen – was insbesondere in Prügelspielen ein großes Plus ist. Das Digikreuz ist zwar immer noch „digi", aber immerhin war der per Daumen bewegliche Joystick seinerzeit ein Wegweiser für den N64-Controller. Ein weiteres NES-Pad namens NES Advantage gab es zwar auch noch, aber das Arcade-Brett mit seinem Steuerknubbel ist nicht halb so cool wie der NES Max!

DIE NES-PAPPSCHUBER

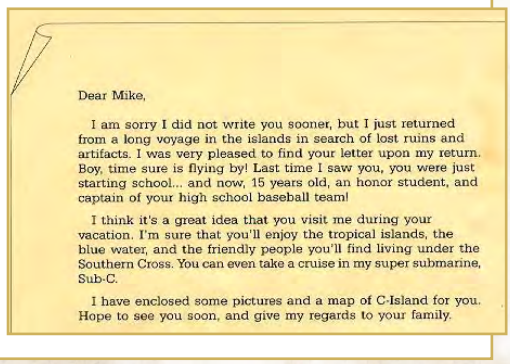
5

Zugegeben: Jetzt wird's richtig speziell! Aber Platz 5 der zehn schärfsten in Vergessenheit geratenen Nintendo-Relikte geht an die früheren NES-Pappschuber, die sogar mit Styropor an der Unterseite ausgeliefert wurden, damit die gute Hülle ihre Form behält. Wer erinnert sich nicht gerne daran zurück, als kleiner Bub (oder alternativ formuliert: „als kleiner Junge", falls ihr nicht aus Bayern kommt) ein Spiel gekauft und daheim geöffnet zu haben? Der betörende Geruch einer frisch gedruckten Spielanleitung, dazu das Aroma eines neuen Plastikmoduls – dieser Mix konnte locker mit dem Geschmack von Omas selbst gebackenem Apfelkuchen mithalten! Und außerdem geizte Nintendo auch nicht, wenn es ans Thema „Beilagen" ging: Jedem NES-Spiel lag ein schwarzer Schuber bei, in dem das jeweilige Spiel sicher verstaut war. Das hätten wir uns auch beim Super Nintendo und dem N64 gewünscht. Menno, Nintendo, immer dieser Sparzwang! Dabei gab's damals noch überhaupt keine Finanzkrise.

DER STARTROPICS-GEHEIMBRIEF

4

Wer von euch hat noch eine originalverpackte Thermopapierrolle für den Game Boy Printer? Niemand? Schade. Dann ist Christoph der Einzige. Und wer besitzt noch den unangetasteten „Brief", der dem NES-Adventure *StarTropics* beilag? Auch niemand? Jammerschade. Das Spiel erschien am 20. August 1992, also in der Endphase des Nintendo Entertainment System in Europa, und besticht durch ein sehr spezielles Rätsel: Im Spielverlauf rät Dr. Jones dem Hauptdarsteller Mike, seinen Brief in Wasser zu tauchen, um ein Geheimnis zu lüften. Aber was war mit dieser kryptischen Botschaft gemeint? Sollte man irgendwo im Spiel einen Wasserhahn suchen und dann im Inventar einen Brief auswählen, den es de facto aber gar nicht gab? Des Rätsels Lösung ist viel simpler – wenn man wusste, wie's geht! Der Verpackung lag ein richtiger Brief bei, den man tatsächlich in ein Wasserglas tauchen musste, um die Zahlenfolge „747" zu enttarnen! Wir möchten nicht wissen, wie viele Leute damals an exakt DIESER Stelle mit dem Spielen aufgehört haben … doch, halt, wir MÖCHTEN es wissen! Hat denn niemand eine Antwort parat? Schade.



Dear Mike,

I am sorry I did not write you sooner, but I just returned from a long voyage in the islands in search of lost ruins and artifacts. I was very pleased to find your letter upon my return. Boy, time sure is flying by! Last time I saw you, you were just starting school... and now, 15 years old, an honor student, and captain of your high school baseball team!

I think it's a great idea that you visit me during your vacation. I'm sure that you'll enjoy the tropical islands, the blue water, and the friendly people you'll find living under the Southern Cross. You can even take a cruise in my super submarine, Sub-C.

I have enclosed some pictures and a map of C-Island for you. Hope to see you soon, and give my regards to your family.

DER SUPER GAME BOY

3

Wir sind zwar keine mit Zahlen jonglierenden Marketing-Fuzzis, aber wir behaupten trotzdem: 95 % aller Super-Nintendo-Besitzer haben auch einen Super Game Boy in ihrer Sammlung. Und die meisten ärgern sich bestimmt darüber, dass das Modul größer als herkömmliche SNES-Cartridges ist und somit doof im Regal aussieht. Aber früher hatte es seinen Charme, wenn man den Rahmen beim Spielen nach Belieben verzieren durfte. Und ein Easter-Egg haben wir auch noch für euch: Wer das Kino-Motiv anwählt und ein paar Minuten wartet, wird von Mario und Luigi überrascht, die ihren Game Boy zum Zocken herausholen. Hey, diesen Fakt hätten wir eigentlich auch in die Rubrik „Warios Sinnlos-Wissen" integrieren können …

DIE ZELDA-LANDKARTEN

2

Wir Zocker wollen immer was in der Hand haben, auch wenn es ausnahmsweise kein Controller ist. Wir stehen auf Fühlbares. Deshalb haben wir auch bei *StarTropics* so viel Gefallen daran gefunden, einen echten Brief in ein Wasserglas zu tauchen. Aber noch viel genialer waren die Landkarten, die früher nahezu jeder *Zelda*-Episode beilagen. Darauf waren all die Städte und Dörfer eingezeichnet, die man im Spiel entdecken konnte. Und: Die Poster waren wie geschaffen dafür, sie sich ins Zimmer zu hängen. So trafen praktischer Nutzwert und Dekoration aufeinander. *Ocarina of Time* war dann das erste Heimkonsolen-*Zelda*, in dem man mit der In-Game-Karte allein gelassen wurde. Sparzwang, Teil 2!

DIE CLUB-NINTENDO-KARTE

1

Plastik-Chipkarten zum Sammeln von Treuepunkten sind nach fachkundiger Meinung der N-ZONE-Redaktion die nervigste Errungenschaft des neuen Jahrtausends. Wer heute etwa siebenhundertachtzig Euro fuffzich im Supermarkt ausgibt, erhält als „kostenlose" Prämie ein Weichplastik-Teesieb an der Kasse. Hurra! Früher hatte man solche Dinge nicht nötig: Die Club-Nintendo-Mitgliedskarte verfügte weder über einen Chip-Sensor noch konnte man Treuepunkte mit ihr anhäufen. Stattdessen war der Ausweis das ultimative Erkennungszeichen der Mario-Fans und hatte noch eine weitere Funktion: Man musste einfach zum Spielehändler seines Vertrauens schlendern, lässig die Karte aus der Jackentasche ziehen und einen perforierten Coupon abgeben. Als Gegenleistung gab's dann vom Händler die neueste Ausgabe des Club-Nintendo-Magazins. Wer alle Scheinchen verbraucht hatte, konnte sich das Heft für 2,95 Mark trotzdem mitnehmen. Ein fairer Deal! 1996, also kurz vor dem Start des N64 in Europa, wurde der Club dann offiziell ins Wachkoma geschickt, dafür gab es die Hefte fortan laut Aufschrift auf den Titelseiten „Kostenlos für alle Nintendo-Fans". Bitte gebt uns wieder einen Ausweis! Danke fürs Verständnis.

INDIANA JONES UND DER STAB DER KÖNIGE

Wii So kommt ihr an den PC-Adventure-Klassiker schlechthin heran

Indy ist ein Archäologe, das ist klar. Das heißt, er forscht nach altertümlichen Objekten von hohem Wert. Seid ihr auf den Geschmack gekommen und wollt es ihm gleichtun, gebt einfach den folgenden Code im Hauptmenü ein. Damit schaltet ihr mittlerweile über 15 Jahre alte PC-Adventure *Fate of Atlantis* frei („Das Schicksal von Atlantis'") – ebenfalls mit Indy in der Hauptrolle! Während ihr den Cheat eingebt, müsst ihr Z gedrückt halten.

Code	Extra
A, Oben, Oben, B, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, B	Fate of Atlantis

POKÉMON PLATIN

DS Neue Poké-Tricks

Ein eigenes Haus im Grünen ist auch der Traum des Pokémon-Trainers der neuen Platin-Edition. Um aber neue Möbel und Einrichtungsgegenstände zu erhalten, müsst ihr während eures Abenteuers verschiedene Aufgaben erfüllen. Wir verraten euch, wie ihr eure Villa auf Vordermann bringen könnt!

Extra	Anforderung
Großes Gemälde	30 Eier ausbrüten
Kronleuchter	300.00 Schritte gehen
Flügel	Die Top 4 zehn Mal besiegen
Spieluhr	Regal kaufen
Pokémon Statue 1	Einmal jede Einrichtung der Kampfzone ausprobieren
Pokémon Statue 2	Ein Silbersymbol in der Kampfzone bekommen
Sitzecke	50 Trainer im Trainer-Café besiegen
Tee-Service	Sitzecke kaufen
Wanduhr	50 Beeren pflanzen

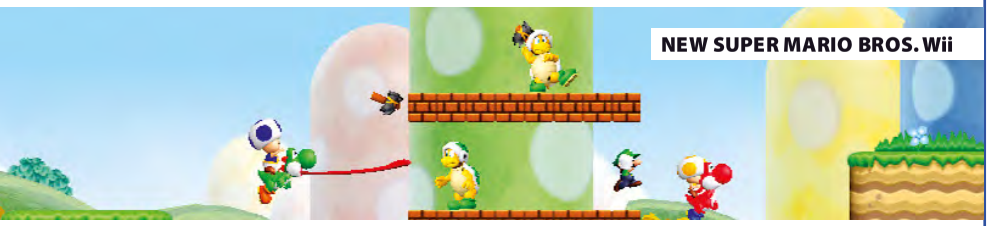
PUNCH-OUT!!

Wii Neue Kämpfer, Modi und Sounds

Wie ihr euch davor bewahrt, dauernd eins auf die Mütze zu bekommen, haben wir euch ja schon in der letzten Ausgabe im Test verraten. Jetzt folgen freischaltbare Extras in Form von Modi und Kämpfern. Euer N-ZONE-Team wünscht euch gute Nacht und gute Schlacht.

Extra	Anforderung
Champion-Modus	Gewinnt zehn Kämpfe im „Letztes Aufgebot"-Modus
Sounds für die Charaktere	Absolviert pro Kämpfer alle drei Aufgaben im „Schaukampf"-Modus
Donkey Kong als Kämpfer	Besiegt Donkey Kong im „Letztes Aufgebot"-Modus, wenn ihr zufällig gegen ihn antretet.
Boxer-Intros	Seht euch beim Spielen die Boxer-Intros an.
Kopfschutz	Kein Scherz: Verliert (!) 100 Mal im Einzelspieler-Modus.
„Letztes Aufgebot"-Modus	Besiegt Mr. Sandman im Titelverteidigungs-Modus.
Major Circuit	Gewinnt den „Minor Circuit"-Meisterschaftstitel.
Titelverteidigungs-Modus	Gewinnt den „World Circuit"-Meisterschaftstitel.
World Circuit	Gewinnt den „Major Circuit"-Meisterschaftstitel.

DVD ABSPIELBAR AUF PS3, PS2, XBOX, XBOX 360, PCS MIT DVD-DRIVE, DVD-PLAYERN



RED STEEL 2

INDIANA JONES

RESIDENT EVIL

THEMA DES MONATS

E3 2009: Trailershow
- Cursed Mountain
- Dead Space Extraction
- Endless Ocean 2
- Final Fantasy Crystal Chronicals: The Crystal Bearers
- Golden Sun DS
- Kingdom Hearts: 358/2 Days
- LEGO Harry Potter
- Mario & Luigi: Bowser's Inside S.
- Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
- Metroid Other M
- Monado: Beginning of the World
- Need for Speed NITRO
- New Super Mario Bros. Wii
- Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of the Sky
- Pro Evolution Soccer 2010
- Professor Layton and the D. Box
- Red Steel 2
- Resident Evil: The Darkside Chronicles
- Sin and Punishment 2
- Sonic & SEGA All-Stars Racing
- Spectrobes: Der Ursprung
- Super Mario Galaxy 2
- Teenage Mutant Ninja Turtles Smash-Up
- The Legend of Zelda: Spirit Tracks
- Tony Hawk: Ride
- Wii Fit Plus
- Wii Sports Resort
- Your Shape – u. v. m.

VORSCHAU

- Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth (DS)
- Rabbids Go Home (Wii)
- Red Steel 2 (Wii)
- Shaun White Snowboarding World Stage (Wii)
- Spectrobes: Der Ursprung (Wii)
- Spyborgs (Wii)
- Toy Story Mania! (Wii)

TEST

- Another Code R (Wii)
- EA Sports Active (Wii)
- Harry Potter und der Halbblutprinz (Wii)
- Indiana Jones und der Stab der Könige (DS)
- Indiana Jones und der Stab der Könige (Wii)
- Let's Tap! (Wii)
- MySims Racing (Wii)
- Overlord: Dark Legend (Wii)
- Resident Evil (Wii)
- Virtua Tennis 2009 (Wii)

SPECIAL

- 5-Minuten-Test-Terrine
- Rabbids Go Home! (Das Innenleben der Wii-Fernbedienung)

NICHT ZUM WEITERVERKAUF! NOT FOR RE-SALE!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2009 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

AUSGABE 08/2009

E3 2009: TRAILERSHOW | RED STEEL 2 | METROID: OTHER M

DVD

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

E3 2009: TRAILERSHOW

Alle kommenden Highlights auf einen Blick!

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer DVD zum Ausschneiden

DVD-COVER

Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,50 EURO

www.gamesandmore.de

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Arcade	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Premium/Elite	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (80 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo DSi	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Super Mario Galaxy 2 (Wii)	____	❑	❑	❑
Vorschau: New Super Mario Bros. (Wii)	____	❑	❑	❑
Vorschau: Metroid Other M (Wii)	____	❑	❑	❑
Vorschau: Wii Sports Resort (Wii)	____	❑	❑	❑
Vorschau: Monster Hunter (Wii)	____	❑	❑	❑
Vorschau: Zelda: Spirit Tracks (DS)	____	❑	❑	❑
Test: Resident Evil (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: MySims Racing (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: Overlord (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: Another Code R (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: Lego Strategie (DS)	____	❑	❑	❑
Hardware	____	❑	❑	❑
Reportage: Mogelpackung	____	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema des Monats: E3-Trailershow (Wii)	____	❑	❑	❑
Vorschau: Red Steel 2 (Wii)	____	❑	❑	❑
Vorschau: Ace Attorney Investigations (Wii)	____	❑	❑	❑
Vorschau: Shaun White Snowboarding 2 (Wii)	____	❑	❑	❑
Vorschau: Spyborgs (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: Overlord (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: Resident Evil (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: Virtua Tennis (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: Another Code R (Wii)	____	❑	❑	❑
Test: Klonoa (Wii)	____	❑	❑	❑
Bonus: 5-Minuten-Test-Terrine	____	❑	❑	❑

8. Was wünschst du dir am meisten als Extra in der Premium-N-ZONE?

❑ Ganz klar Poster!
❑ Extrahefte zu bestimmten Themen sind mir am liebsten.
❑ Ich bevorzuge nützliche Gimmicks, zum Beispiel ...

_____

9. Wie gefällt dir das N-ZONE-Layout?

❑ Endlich wurde der Look modernisiert. Gefällt mir richtig gut!
❑ Ich bin weniger zufrieden, das Layout geht aber gerade so in Ordnung.
❑ Mir gefällt die neue Aufmachung überhaupt nicht.
Das wünsche ich mir: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschauen ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör ❑ Retro

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Leichtcharts: Welche drei Spiele für Wii und DS gefallen dir derzeit am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii und DS wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

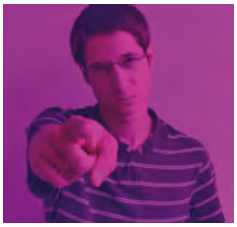
Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 08, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

DIE HIGHLIGHTS BEI VIDEOGAMES ZONE.de

SCHLAG DEN KRAUS: WER HAT AM MEISTEN SINNLOSEN NINTENDO-RAMSCH?



Kulis, Lutscher, Videokassetten und Co.: Ist euer Archiv der nutzlosen Nintendo-Goodies genauso groß wie das von Christoph? Auf www.n-zone.de ist *Schlag den Kraus* in die zweite Runde gegangen! Christoph wettet, dass es niemanden gibt, der noch mehr nutzlosen Nintendo-Plunder zu Hause stehen hat. Schaut vorbei auf www.n-zone.de!
Suchbegriff: Nintendo-Ramsch

NINTENDO, SONY ODER MICROSOFT: WER IST DER GROSSE SIEGER DER E3 2009?

Die E3 2009 war grandios. Im Vergleich zu den beiden Messen der vergangenen zwei Jahre war sie sensationell. Microsoft überraschte das Publikum mit *Project Natal*, Sonys Highlight war die PSP Go! und Nintendo sorgte mit *Super Mario Galaxy 2* sowie *Metroid: Other M* für ausgelassene Jubelschreie. Welcher der drei großen Publisher das Rennen machte, lest ihr auf www.n-zone.de.
Suchbegriff: Sieger E3 2009

NINTENDO UND DIE CORE-GAMER

Die E3-2009-Pressekonferenz von Nintendo begann mit Nintendos Gamer-Kultur. Die Strategie scheint klar: Man orientiert sich in Richtung Familienfreundlichkeit und spricht über Innovation und Revolution des Spielemarktes. Und prompt ging es Schlag auf Schlag: *New Super Mario Bros. Wii*, *Metroid: Other M*, *Golden Sun DS* und *Super Mario Galaxy 2*. Doch reicht das den Core-Spielern?
Suchbegriff: Herzen der Core-Gamer

MITMACHEN UND GEWINNEN!

CHARTS

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „computec nzone Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „computec nzoneMW03" und wählt somit *Ghostbusters* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „computec nzone Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „computec nzoneLC11", wenn *Advance Wars: Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

GEWINNSPIELE

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „chance nzone+Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „chance nzone42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt".

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern gefordert) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 12. August 2009

MOST WANTED

01. New Super Mario Bros.	Wii
02. F1 2010	Wii
03. Ghostbusters	DS
04. Resident Evil: The Darkside C.	Wii
05. Silent Hill: Shattered Memories	Wii
06. Miami Crisis DS	DS
07. Tales of Symphonia	Wii
08. Super Mario Galaxy 2	Wii
09. Need for Speed Nitro	Wii
10. Endless Ocean 2	Wii
11. No More Heroes 2	Wii
12. Spectrobes: Der Ursprung	Wii
13. Metroid: Other M	Wii
14. Guitar Hero O.T.: Modern Hits	DS
15. Kirby Super Star Ultra	DS
16. Mario & Luigi RPG 3	DS
17. Overlord Minions	DS
18. Wii Fit Plus	Wii
19. Golden Sun DS	DS
20. de Blob	DS
21. The Kore Gang	Wii
22. M&S Olympische Winterspiele	Wii
23. Cursed Mountain	Wii
24. Pikmin 3	Wii
25. Kingdom Hearts 358/2 Days	DS
26. Ghostbusters	Wii
27. Shaun White Snowboarding 2	Wii
28. Spyborgs	Wii
29. Line Attack Heroes	Wii
30. Sin & Punishment 2	Wii
31. TMNT: Smah-Up	Wii
32. Monado	Wii
33. Wii Sports Resort	Wii
34. Red Steel 2	Wii
35. The Grinder	Wii
36. One Piece	Wii
37. Monster Hunter	Wii
38. Pokémon Gold/Silber	DS
39. Mario Super Sluggers	Wii
40. Tony Hawk: Ride	Wii

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Punch-Out!!	Wii
03. Mario Kart Wii	Wii
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Super Smash Bros. Brawl	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Anno - Erschaffe eine neue Welt	Wii
10. Sonic Chronicles	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Rayman Raving Rabbids TV …	Wii
13. Mario & Sonic bei den Olymp. …	Wii
14. Another Code R	Wii
15. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
16. Spectrobes 2	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Need for Speed Undercover	Wii
19. Wii Fit	Wii
20. Guitar Hero Metallica	Wii
21. The Conduit	Wii
22. Metroid Prime 3	Wii
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Animal Crossing: Let's Go …	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Indiana Jones und der …	Wii
27. Guitar Hero World Tour	Wii
28. Lock's Quest	DS
29. Nintendogs	DS
30. The World Ends With You	DS
31The Conduit	Wii
32. Wario Land: The Shake Dim.	Wii
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Assassin's Creed	DS
35. FIFA 09	Wii
36. New Int. Track & Field	DS
37. Okami	Wii
38. Lego Indiana Jones	Wii
39. Dragon Quest Monsters: J.	DS
40. Harvest Moon: Magical M.	Wii

D: 33 339; € 0,50/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) ; Teilnahme nur aus Deutschland möglich

N-ZONE

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Objektleitung Games Group Petra Fröhlich, Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe David Martin, Christian Schönlein, Thorsten Küchler, Florian Hamburger, Pascal Hartmann, Lukas Löhr, Sandra Friedrichs, Matti Sandqvist, Timo Pape
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Heidi Schmidt, Claudia Brose
Community Manager Marc Brehme, Andreas Bertits
Layout David Mola (Ltg.), Arne Söntgerath
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Christine Alt
Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christina Seiffert, Basak Uyan
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg
Projektleitung & Konzeption Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Rene Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN-VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, Wii PLAYER, X3, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, GAMES AND MORE, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, MAXIM FASHION, CELEBRITY STYLE, MAXIM
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM, PLAYBOY EXCLUSIVE, IN STYLE.

DIE KOLUMNE

Wehe, wenn das noch mal passiert …

So, so, diesmal muss ich also mit euch schimpfen? Mir ist zu Ohren gekommen, dass die Leute bei Marvelous Entertainment mit den Verkäufen von *No More Heroes*, *Little King's Story* und dem neuen *Harvest Moon* überhaupt nicht zufrieden sind. Das haben sie mir zwar nicht persönlich verraten, aber so steht's im Entwickler-Blog – und der lügt bekanntlich nicht. Was ist los in der Nintendo-Welt, wenn liebevolle Spieleperlen links liegen bleiben, während Ramsch aus Rudis Resterampe weggeht wie blöd? Ja, ne, so schaut's aus! Da habt ihr nichts mehr zu sagen … Aber ich will mir an den eigenen Riechkolben fassen: Die eingangs erwähnten Spiele habe ich genauso wenig gezockt. Warum? Erstens bin ich eine Konsumsau, die Wert auf bekannte, namhafte Typen legt: *Super Mario* ist gebongt, *Pokémon* geht durch, *Metroid* auch, aber *No More Heroes* und *Little King's Story* sind absolute Newbies in der Spielebranche. Da macht sich bei mir eine gewisse Zurückhaltung breit, zumal sich hinter den Games auch kein großer Hersteller verbirgt. Zweitens langt es, wenn ich für *Harvest Moon* einmal bezahle! Die Super-Nintendo-Version ist heute noch genauso mein Favorit wie damals. Ich pfeif auf Polygone und Wii-Steuerung. Und drittens entscheide ich immer noch selbst, was ich spiele. Da können die Entwickler noch so rumzicken. Klar wünscht man sich als Entwickler, dass man vom hohen kreativen Einsatz auch ein Stück zurückbekommt, aber eine Garantie gibt's nie. Ich jammere ja auch nicht, wenn diese Kolumne hier niemand liest. Ihr habt sie gelesen? Ah, cool! Ihr seid also DER EINE!

KURIOSES AUS DER VIDEOSPIELBRANCHE

Gutes Benehmen? Gibt's das im Glas?

„Roter Wein zu rotem Fleisch, weißer Wein zu weißem Fleisch", „Bier auf Wein, das lass sein!" oder „Wein auf Bier, das rat ich dir!"? Wie auch immer, gutes Benehmen nach Adolph Freiherr Knigge lässt sich lernen – bald auch mit dem Touchpen! Kein Scherz: *Knigge DS* wurde tatsächlich angekündigt und verspricht laut Pressetext einen „Lerneffekt durch die Absolvierung kurzweiliger Prüfungen zu den entsprechenden Thematiken". Nur in welcher Reihenfolge ihr Bier, Wein und Fleisch konsumiert, müsst ihr immer noch selbst entscheiden. Bitte nicht sabbern und die Flaschen fachgerecht entkorken!

DAMALS

Der Zoom des Monats: Das stand vor fünf Jahren in der N-ZONE.

Der Nintendo DS im Fokus der Hersteller: In der N-ZONE 09/04 befragten wir die Vertreter von Konami, Vivendi, EA, Ubisoft und Activision über ihre Ansichten zum mobilen Doppelschirm. Das Überraschende … Es gab keine Überraschung! Die Publisher hielten sich mit Einschätzungen vornehm zurück und verrieten bloß, was ohnehin schon jeder wusste. Ein provokantes Statement wie das jüngste von Activision-Boss Bobby Kotick, der damit drohte, die Spieleversorgung der PlayStation 3 einzustellen, gab es nicht. Aber es kann ja auch nicht alle Tage ein *Chibi-Robo!* angekündigt werden …

WAS WIRD GESPIELT BEI …

GUNTHER SCHIBLHUT

Gunther Schiblhut ist Marketing-Manager Games bei SevenOne Intermedia, dem Multimedia-Unternehmen der ProSiebenSat.1 Group. Im Interview lässt er durchblicken, dass ihm schon lange eine große Leidenschaft für Nintendo-Klassiker anhaftet. Recht so!

Was spielst du im Augenblick?
Oktoberfest: Das offizielle Spiel zur Wiesn für Nintendo DS, *Rock Band* auf der Wii und *Know How: Spielend um die Ecke denken* auf dem iPhone.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Zu Hause ist *Rock Band* die unangefochtene Nummer 1, um sich mit Freunden – Gamer oder Nicht-Gamer – zu batteln. Unterwegs schätze ich Spiele, bei denen Geschicklichkeit und Strategie gefördert werden.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
1. *Super Mario Kart* war schon auf dem Super Nintendo ein absolutes MUSS und ist eines der wenigen Spiele, die sich in der Neuauflage für die Wii noch mal verbessern konnte. Unschlagbar!
2. *Bomberman*: Dieses Spiel weckt Erinnerungen an nächtelanges Zocken zu viert gegeneinander. Multiplayer pur!
3. *Tetris*: No Comment, einfach großartig!

Welche Wii- oder DS-Neuauflage wünschst du dir?
Donkey Kong Country und bitte noch einen weiteren Teil von *Super Mario Kart*!

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Wonderboy am Automaten und *California Games* am C64.

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Auf der Konsole: *Rock Band*. Online: *Drift City*.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Play hard, be fair!

PS-GAUDI
Super Mario Kart ist der Super-Nintendo-Klassiker schlechthin. Der Spaßbrenner liegt auch in der Gunst von Gunther Schiblhut ganz weit vorne.

AUSGABE 09/09 AB 12.08.2009 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise ein bis zwei Tage früher.

TEST Wii

Wii SPORTS RESORT

Endlich ist es so weit: Mit dem neuen *Wii Sports Resort* kommen eine Menge neue Sportarten und natürlich die Wii-MotionPlus-Unterstützung ins Wohnzimmer. Einen Teil der spaßigen Disziplinen haben wir euch in der aktuellen Ausgabe vorgestellt – die übrigen Sportarten und wie viel Spaß der Titel auf Dauer macht, verraten wir euch in der nächsten N-ZONE!

VORSCHAU Wii

CURSED MOUNTAIN

Survival-Horror made in Austria: Wir verraten, warum sich *Cursed Mountain* nicht vor *Resident Evil* oder *Silent Hill* verstecken braucht!

IMPORT-TEST DS

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

Lohnt sich der Import? Wir nehmen die US-Fassung der beliebten Reihe des Kult-Entwicklers Square Enix unter die Lupe!

REPORTAGE

NINTENDOS STILLE HELFERLEIN

Wir werfen einen Blick auf Nintendos Entwicklerstudios, wodurch sie bekannt wurden und was in Zukunft von ihnen kommt.

LESEFUTTER FÜR KONSOLENFANS

Wii Player 04-07/09
Top-Themen: *Ultimate Band, Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen*, der Nintendo DSi unter der Lupe, *Wii Sports Resort, Anno* u. v. m.

play³ 08/09
Top-Themen: Großes E3-Special, *Metal Gear Solid, Gran Turismo 5, God of War 3, Tekken 6, Final Fantasy XIV, DJ Hero, Heavy Rain* u. v. m.

X3 07/09
Top-Themen: Großes E3-Special, *Bayonetta, Halo: ODST, FIFA 10, Splinter Cell 5, Left 4 Dead 2, Metal Gear Solid: Rising, Alan Wake, Forza Motorsport 3* u. v. m.

Games Aktuell 07/09
Top-Themen: *Call of Juarez: Bound in Blood, Uncharted 2, Assassin's Creed 2, God of War 3, Metal Gear Solid: Rising, Splinter Cell 5, Mass Effect 2* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

gamescom FESTIVAL präsentiert:

BAM!

DER GAMES AWARD

JETZT ABSTIMMEN!

www.bamaward.de

powered by COMPUTEC MEDIA msi bigben interactive

94% Selten gab es ein so einfallsreiches, skurriles und detailverliebtes Game, das so viel Spielspaß vermittelt.
- konsolenfieber.com -

86% Mushroom Men would undoubtedly be getting a Gold Award for its top-notch story, solid action and old-school puzzling solving.
- officialnintendomagazine.co.uk -

FEATURING MUSIC BY
LES CLAYPOOL
Komponist der Southpark™ Titelmusik

MUSHROOM MEN

IN DER AUFSTAND DER PILZE UND DER SPORENKRIEG

WE ARE THE CHAMPIGNONS!

Mushroom Men: The Spore Wars is one of the best 3D platformers on the Wii.
- nintendoworldreport.com -

90%

Wii™ NINTENDO DS.™ SOUTHPEAK™ GAMES

Copyright © 2009 by SouthPeak Interactive Corporation. Developed by Red Fly Studios and Zen Studios. All trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.